03 210 2015

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ПОСТЕР | НАКЛЕЙКИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

ВНУТРИ СКИДКА 25% НА GTA V

ВЕРДИКТ

SAINTS ROW
GAT OUT OF HELL
ELITE: DANGEROUS
GREY GOO
GEOMETRY WARS 3
BLACKGUARDS 2
LIFE IS STRANGE
WARHAMMER 40 000
ARMAGEDDON
EVOLVE
DYING LIGHT
RESIDENT EVIL
HD REMASTER
GRIM FANDANGO
REMASTERED

В РАЗРАБОТКЕ

ВЕДЬМАК 3
ДИКАЯ ОХОТА
БЛИЦКРИГ 3
TACOMA
ARMIKROG
HUMAN ELEMENT
BEDLAM
ADRIFT

16+

KASPERSKY ANTI-VIRUS
В КАЖДОМ НОМЕРЕ БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ АНТИВИРУСА НА ОДИН МЕСЯЦ

9 771560 258026 15003
игроМедиа

TERA
THE BATTLE FOR THE NEW WORLD

ВЕСЕННЕЕ НАСТРОЕНИЕ!

Весна — время перемен. Всё и все в это время хотят стать лучше. Команда «Игромании» не исключение. В своем стремлении стать круче и интереснее мы решили провести опрос. Приняв участие в нем, вы сможете реально повлиять на дальнейшее развитие «Игромании». Нам действительно важно знать, что вы думаете и как вы себе видите то, что мы здесь делаем!

Помогите нам стать лучше!

ЧТО НАДО СДЕЛАТЬ?

1. Зайдите по ссылке *igromania.ru/anketa*

2. Честно ответьте на наши вопросы.

3. Ваша миссия выполнена.

ПЛЮШКИ И БОНУСЫ

Весеннее настроение важно не только нам, но и вам. И чтобы немного его улучшить, мы решили подарить участникам опроса **450 ключей для бета-версии Heroes of the Storm**. Узнать об игре больше вы можете по ссылке *eu.battle.net/heroes/ru/*

*Счастливчики будут определены случайным образом. Так что вся надежда на весенний ветер перемен!

ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

IGROMANIA.RU/MOBILE

МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI

ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ — БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

РЕКЛАМА

DYNAUDIO

msi®

MSI рекомендует Windows.

GT80 Titan SLI

steelseries

CHERRY MX

СИСТЕМА ИЗ ДВУХ ВИДЕОКАРТ - MXM SLI

TOUCHPAD

GAMING G SERIES

NO.1 IN GAMING

ПЕРВЫЙ НОУТБУК В МИРЕ С МЕХАНИЧЕСКОЙ КЛАВИАТУРОЙ

Super RAID 3 | Cooler Boost 3 | CHERRY | MXM SLI

Легко работать. Усердно играть. Windows

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Игроманский аттракцион невиданной щедрости продолжается. В рамках нашей акции с интернет-площадкой G2A.com мы продолжаем раздавать скидки на предзаказ отличных игр. На этот раз вы можете задешево купить, наверное, самую ожидаемую на PC игру этого года — GTA 5. Сэкономив 25%! Код скидки — IGRGTA — универсальный, можете делиться им с друзьями, которые не покупают журнал, и у них тоже появится возможность купить игру дешевле.

Главное — не забывайте, что в списке игр надо выбрать русскую, а не международную версию. А то многие выбирают ее и удивляются, почему так дорого. Скидка действует именно на отечественный региональный вариант игры. Подробная инструкция, как совершить покупку со скидкой, поджидает вас на стр. 107.

Следующая важная новость для всех, кто участвовал в наших новогодних конкурсах. Работ пришло очень много — за это вам отдельное спасибо. Много смеялись, а иногда и рыдали в голос, выбирая победителей. Но из-за очень большого числа участников мы не успели подвести итоги по двум конкурсам — по «Фотожабе» и «Новогоднему комиксу». Обязательно наверстаем пробел в следующем номере.

Несколько слов хочется сказать про расширение нашего влияния на интернет-плацдармах. К представительствам в социальных сетях и на YouTube (там у нас, напомню, два канала — «Игромания» и «Игромания Кино») недавно добавился паблик в Viber и постоянное ток-шоу «Игромания уже не та» на Twitch.

В «Вайбере» мы рассказываем о жизни редакции и просто веселимся в неформальной обстановке. А на «Твиче» (прямая ссылка — twitch.tv/igromania) каждую пятницу в 19:00 в прямом эфире обсуждаем самые злободневные вопросы. От секса в играх до подлых махинаций разработчиков. Ах да, еще и хорошие игры прямо во время трансляции разыгрываем. Запись передач через день выкладывается на YouTube, но только в прямом эфире можно пообщаться с редакцией вживую — на вопросы отвечаем на протяжении всего выпуска.

А теперь — перелистывайте страницу и приятного вам чтения. В журнале вас ждет масса интересного, неожиданного и эксклюзивного.

Оставайтесь на связи и до встречи в следующем номере!

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что наш журнал интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... окунуться в дополненную реальность.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

03 МАРТ [210] 2015

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Продюсер видеонаправления — Артавазд Мурадян
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Игорь Пехтерев, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Денис Поповкин
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Геворг Акопян
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Илья Логунов, Павел Брель
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
Модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов
Литературный редактор — Анна Полянская

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Редактор — Александр Пушкарь
Видеомонтаж — Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева
Тел/факс — (495) 730 4014

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Менеджеры — Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E–mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015

Тираж 51 520 Circulation 51 520

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 31 марта! Спрашивайте в киосках и заказывайте на *магазинжурналов.рф*

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958,
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753,
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №03 (210) 2015

14

Battlefield Hardline Тонкая твердая линия

16

The Witcher 3: Wild Hunt
Убить дракона, химеру, грифона

6-9 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Проблемная реальность

10-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
10 Блицкриг 3
14 Battlefield Hardline
16 The Witcher 3: Wild Hunt
20 Just Cause 3

22-23 ИГРА ЗА МИНУТУ
22 Street Fighter 5

24-39 В РАЗРАБОТКЕ
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
25 Игромания рекомендует
26 Bedlam
28 Armikrog
30 The Long Dark
32 Project CARS
34 Tacoma
36 Human Element
38 ADR1FT

40-49 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
40 Tera: The Battle For The New World

50-92 ВЕРДИКТ
50 Evolve
56 Dying Light
58 Resident Evil HD Remaster
62 Grim Fandango Remastered
64 Raven's Cry
66 Blackguards 2
68 Saints Row: Gat Out of Hell
70 Life is Strange: Ep. 1 — Chrysalis
74 Elite: Dangerous
82 Lara Croft and the Temple of Osiris
84 Warhammer 40 000: Armageddon
86 Grey Goo
88 Apotheon
90 Total War: Attila
92 Geometry Wars 3: Dimensions
94 Мобильный дайджест

96-99 ОНЛАЙН
96 Дайджест онлайна

100-109 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
100 Большая политика в играх
104 PC Only and Forever
108 Со скрипкой по игровым мирам

110-131 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
110 Железные новинки
Тесты
115 Гарнитура SpeedLink Medusa 5.1.

Алфавитный список игр в номере

8BitMMO 97
ADR1FT 38
Apotheon 88
Armikrog....28
Battlefield Hardline 14
Bean dreams 94
Bedlam 26
Blackguards 2....66
Dojo Slash 95
Dragon's Dogma Online 96
Dying Light 56
Elite: Dangerous 74
Evolve 50
Geometry Wars 3: Dimensions....92
Grey Goo....86
Grim Fandango Remastered 62
Human Element....36
Just Cause 3....20
Lara Croft and the Temple of Osiris 82
Life is Strange: Ep. 1 — Chrysalis....70
Oddworld: Stranger's Wrath....94
Project CARS....32
Raven's Cry 64
Resident Evil HD Remaster....58
Saints Row: Gat Out of Hell....68
Sneaky Sneaky 95
StarCraft 97
Street Fighter 5....22
Tacoma....34
Tera: The Battle For The New World....40
The Long Dark....30
The Witcher 3: Wild Hunt 16
Total War: Attila....90
Vermintide 97
Warhammer 40 000: Armageddon....84
World of Tanks 98
World of Warcraft....97
Блицкриг 3 10

116 Телефон Lumia 830
118 Видеокарта Gigabyte GeForce GTX 970 G1.Gaming
120 За кулисами Logitech
124 Ноутбук ASUS ROG G751J
126 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 960
130 Разумный компьютер за разумные деньги

132-137 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
132 Тест № 3. Март
133 Сканворд № 3. Март
134 Видеопамять № 3. Март
137 Подведение итогов за № 1. Январь

КАЛЕНДАРЬ
135 World of Warcraft
136 Total War: Attila

138-144 ИТОГИ НОВОГОДНИХ КОНКУРСОВ
138 В мире новогодних животных
140 Ужасы новогодья
142 Праздничный бокс-арт
144 Праздничная викторина

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Grand Theft Auto 5
Dying Light

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Grim Fandango Remastered
G2A.com
Grand Theft Auto 5
The Witcher Battle Arena

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ООО «Игромедиа» ....2-я, 3-я обложка
MSI .....4-я обложка

В номере:
ООО «Игромедиа» 93, 107

Evolve Первые ощущения

Dying Light Общество мертвых трейсеров

Elite: Dangerous Он полон звезд

Apotheon На Олимп и обратно

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

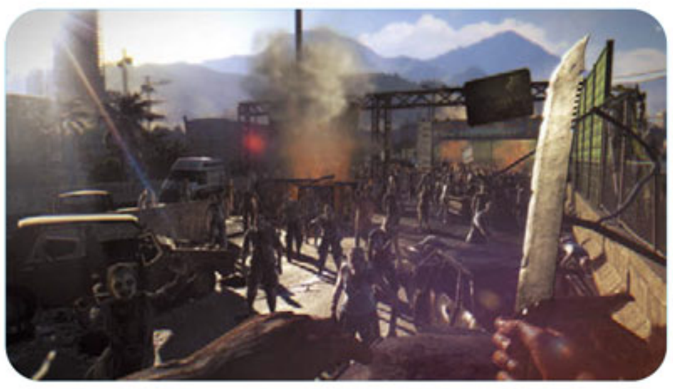
Эволюционирующий выпуск!

Всем привет!

Игровой 2014-й остался позади, а мы уже вовсю мечтаем о свежих релизах. В этом выпуске мы подготовили двадцатку самых ожидаемых игр 2015 года — смотрите и отмечайте важные даты в календаре. Плюс к тому наши редакторы спешат поделиться своим мнением про переиздания Heroes of Might and Magic 3 и Grim Fandango.

Параллельно мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем известные игры в ретро-разделе. На диске вас ждет подборка знаковых игр прошлого 5-10-15-20, а в десятке самых-самых на этот раз собрались самые безумные симуляторы.

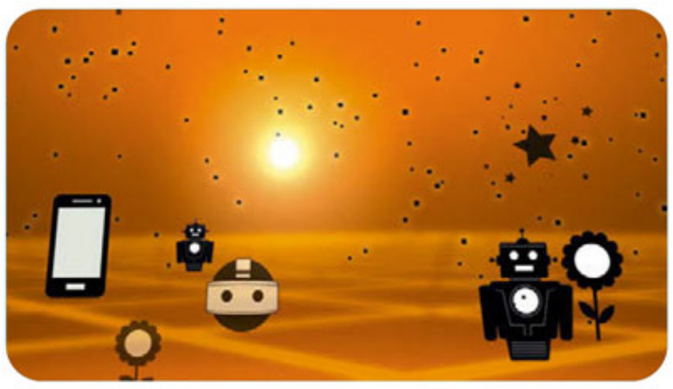
Игровые новости



Вот и заканчивается период послепраздничного зимнего затишья. Игровая индустрия оживает и возвращается к нам с новыми релизами, анонсами и трейлерами. Итак, чем же встречает нас и к чему готовится 2015 год?

В этом выпуске: Evolve — главный релиз февраля. Five Nights at Freddie's обзаводится третьей частью. Dying Light — здоровый бег спасет от зомби. «Павшие короли» — бесплатное загружаемое дополнение для Assassin's Creed: Unity. Smite: Battleground of the Gods — новая звезда на рынке MOBA. Survarium — условно-бесплатный постапокалипсис от Vostok Games. Mortal Kombat X — знакомство с новыми старыми героями. Microsoft анонсирует Forza Motorsport 6. The Order: 1886 — джентльмены снова показывают мастер-класс по борьбе с оборотнями. The Elder Scrolls Online отменяет подписку. Sid Meier's Starships — космическая стратегия во вселенной «Цивилизации». Exo Zombies — зомби-дополнение для Call of Duty: Advanced Warfare. Stranded Deep — выживаем среди акул. Heart of Thorns — первое дополнение к Guild Wars 2.

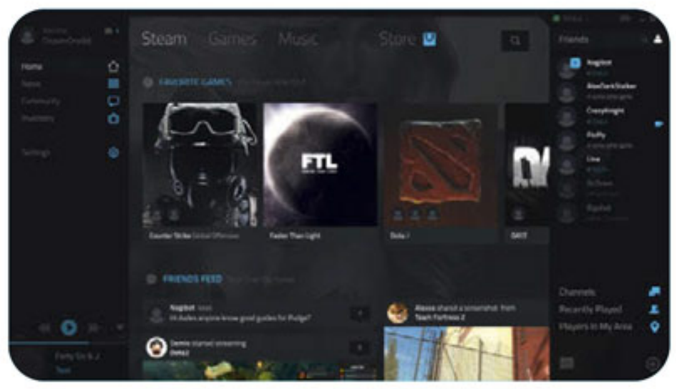
Новости индустрии



Игровая индустрия готовится к будущим технологическим прорывам, но не забывает и о настоящем. Перед вами все самое важное, что произошло в индустрии за месяц.

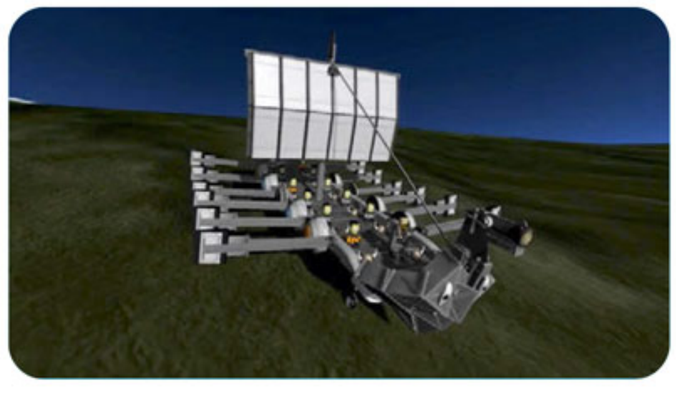
В этом выпуске: Milk VR и OSVR — виртуальные технологии с выставки в Лас-Вегасе. Microsoft под большим секретом показала журналистам новый шлем дополненной реальности HoloLens. Steam Machines — будущее туманно, но Valve готовится показать обновленный контроллер. Новая Mafia уже в разработке — со слов актера, озвучивавшего Вито Скалетта. В архиве интернета появились две тысячи бесплатных старинных игр, в которые можно поиграть через браузер. Google сообщает: игры набрали на YouTube огромную популярность. Игровые проекты заняли третье место по сборам на Kickstarter. Компания Activetainment создала велотренажер с поддержкой виртуальной реальности. Creative Assembly выпустит «историческую» стратегию по Warhammer. В Австралии запретили Hotline Miami 2. В PlanetSide 2 побили рекорд многочисленности онлайнового сражения. Канадские программисты вместили шахматы в 487 байтов кода. В World of Warcraft игрок развил 100 персонажей до 100-го уровня. Японец заплатил 128 тысяч долларов за юбилейную PlayStation 4. Valve забанила шестерых спортсменов за договорные матчи в Counter-Strike: Global Offensive. В WoW появились камеры для селфи.

Игровая культура



Игровая культура полностью проигнорировала зимнее затишье и продолжает радовать нас потоком творчества — музыкального, анимационного, кинематографического, художественного и не только. Мы отобрали для вас все лучшее за месяц.

В этом выпуске: Соня Белоусова исполняет на рояле импровизации по Skyrim, Halo, Chrono Cross и BioShock. Кот помогает жителю Южной Кореи играть в League of Legends. «Лазелное лузье» — рэп в стиле ретро по мотивам Fallout 3. Французы исполняют танцы среди пикселей. Кузнецы Балтимора сковали меч из Devil May Cry. Студия Ampisound сняла акробатический боевик по мотивам Dying Light. Героев и реалии Half-Life 2 поместили в реальный мир. В Minecraft создали работающий текстовый редактор. «Заводной апельсин» Стэнли Кубрика воспроизвели в GTA 5. Doom запустили на компьютере размером с карточку памяти SD. Странник из Fallout и Довакин из Skyrim бьются насмерть в короткометражке от AndrewMFilms. Портрет Солида Снейка найден на ухе спящей собаки. Из LEGO собрали турель из Portal. Инструмент



HalfMapper превратил карты из Half-Life и Counter-Strike в пиксель-арт. Аниматоры объединили свои силы, чтобы заставить героев Team Fortress 2 танцевать. По философскому комиксу об играх сняли философский мультфильм. Японские художники создали в Minecraft сцену, посвященную «Алисе в Стране чудес». На движке Unreal Engine 4 создали виртуальную квартиру. Британцы придумали ароматические свечи с игровым запахом. Флейта стала контроллером для прохождения Super Mario World.

Спецраздел по War Thunder

Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Недавно разработчики War Thunder выпустили новый тестовый режим — симуляторные бои с полным реализмом. Он был доступен совсем недолго, но мы успели его посмотреть, отыграть и оценить. И склонны полагать, что за этим краткосрочным экспериментом стоит нечто большее, чем просто одно из игровых событий. Что за событие и почему «нечто большее»? Сейчас расскажем...

— Советские «зверобои»: Як-9Т и Як-9К.

— Американская ветка танков War Thunder еще доступна далеко не всем игрокам. Но опыта боев на этой технике уже накопилось более чем достаточно для полноценного обзора. Встречайте — все американские танки War Thunder.

Десятка самых-самых безумных симуляторов

Симуляторы — это старейший жанр видеоигр, не намного моложе динозавров. Первыми коммерческими играми были симуляторы шахмат и пинг-понга, а играли в них на пузатых мониторах и монохромных осциллографах. В наше время под определение симулятора попадает огромное множество игр, поэтому сам жанр давно вышел за привычные рамки. Мы расскажем о самых странных из них — симуляторах животных, камней и травы, а также хирургии и вампиризма! Встречайте! Десятка самых необычных игровых симуляторов!

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Двадцать лет назад начал свой крестовый поход Сайленсер, обладатель приметного красного скафандра и главный герой боевиков серии Crusader. В двухтысячном году на свет появилась антистратегия Majesty: The Fantasy Kingdom Sim, где мы не управляли подчиненными, а только назначали награды за тот или иной подвиг, — а они уже сами решали, соглашаться или нет. Еще через пять лет появился тактический боевик по мотивам «Звездных войн» — Star Wars: Republic Commando, который во многом напоминал серию Rainbow Six, но в антураже далекой галактики. И, наконец, пять лет назад пустился в путешествие по тоннелям постапокалиптического метрополитена Артем, главный герой книги и игры «Метро 2033».

В этом выпуске:

- **Crusader**
- **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**
- **Star Wars: Republic Commando**
- **Метро 2033**

Проблемная реальность

Все игровое сообщество с восторгом ждет прихода виртуальной реальности. Ну а мы решили взглянуть на эту тему с противоположной стороны.

Unreal Engine 4 пополнил список движков, поддерживающих Oculus Rift. Впрочем, это лишь добавит удобства разработчикам, но с решением наболевших проблем особо не поможет.

До релиза финальной версии Oculus Rift остается все меньше и меньше времени. По одним данным, релиз состоится летом-осенью, по другим — первые ограниченные партии пойдут в продажу уже весной. Многие считают, что с момента появления этих VR-очков на массовом рынке начнется новый этап развития игровой индустрии. Но так уж получилось, что ожидание этого момента все больше начинает напоминать подготовку к свадьбе. Сначала восторги и небывалый энтузиазм, затем радостные хлопоты, а затем… затем начинается мандраж. А действительно ли все будет хорошо? А если будет плохо? А вдруг все будет просто кошмарно? В такие моменты полагается успокоить и сказать, что все будет отлично. Но это слишком скучно. Поэтому в этой статье мы решили изучить виртуальную реальность с максимально скептической точки зрения. Узнаем о слабых сторонах технологии и о том, какие подводные камни могут ждать будущих владельцев Oculus Rift.

Проблемы с играми

Многие уверены, что VR-очки станут полноценной заменой обычным мониторам и позволят не просто играть, а буквально быть «внутри» любимых игр. На деле ситуация куда сложнее. Чем меньше времени остается до релиза Oculus Rift, тем меньше остается надежд, что разработчики успеют решить наиболее серьезные проблемы.

Первая из них — абсолютная неприспособленность обычных игр к виртуальной реальности. И речь сейчас идет не о технических сбоях, недоработках, проблемах с контроллером и прочем. Давно было известно, что существующие игры придется серьезно переделывать — поработать со спецэффектами, интерфейсом, отказаться от отдачи при ударах врага, которые дезориентируют игрока и вызывают тошноту, и многое-многое другое. Ко всему этому разработчики были готовы. Однако за годы тестирования выявился очень неприятный факт.

Похоже, что для виртуальной реальности не годятся вообще все серьезные игры с активным перемещением персонажа. Шутеры, ролевые игры, экшены — все, где надо часами бегать или даже просто ходить. Десять-двадцать минут геймплея выдержать еще можно, но уже час беготни по виртуальному миру может вызвать ухудшение самочувствия даже у привыкшего игрока.

В чем же проблема? Похоже, что сами VR-очки в этом не виноваты и дело в мозге человека, который не выносит подобного зрелища. Потому как глаза говорят, что человек движется, а тело между тем уверяет, что он тихо и мирно сидит в кресле. Возможно, именно от такого несоответствия у многих людей и начинается приступ морской болезни — причем совершенно неважно, страдают ли они этим недугом в реальности или нет.

В играх других жанров таких проблем куда меньше. Например, VR-очки очень нравятся любителям разного рода симуляторов. Человек оказывается внутри кабины какого-нибудь самолета, автомобиля, звездолета или даже гигантского шагающего робота. И мозг воспринимает это совершенно нормально: и реальное, и виртуальное тело человека сидит в кресле, а все движение происходит «снаружи», за стеклами кабины. Причем движение не хаотичное, а строго вперед.

Например, весьма большой популярностью пользуется новый Euro Truck Simulator. Ощущение езды на грузовике даже лучше, чем в грузовике настоящем. Если же начать активно крутить головой по сторонам, да еще высунув голову из окошка, или, что еще хуже, попытаться смотреть назад — вот тут-то и пригодится припасенный заранее тазик. От таких экспериментов становится понятно, почему шутеры и экшены для виртуальной реальности не го-

Euro Truck Simulator 2 поднял упавшее знамя «Дальнобойщиков» и встал на передний край развития виртуальных технологий. А ведь еще недавно европейские симуляторы спецтехники считали не более чем забавным курьезом…

Космос не имеет перспективы и одинаково выглядит как в 2D, так и в 3D. Зато все остальные объекты, включая кабину, дают потрясающее чувство объема.

Цельсь! Пли!

У жанра шутеров в виртуальной реальности проявляется еще одна особенность: даже самые меткие снайперы вдруг замечают, что совершенно разучились целиться и стрелять. Это сложно записать в минусы, так как проблема в том, что процесс прицеливания всего лишь становится очень реалистичным. Давно известно, что стрелять из настоящего оружия куда сложнее, чем крутить прицелом по двухмерному экрану. Добавляется третье измерение, полностью меняется восприятие пространства. Кроме того, в VR-шутерах обычно прицел не привязан к направлению взгляда, что еще больше добавляет реалистичности, однако еще больше усложняет стрельбу.

В одиночных играх такая особенность скорее плюс, но в сетевые баталии в VR-очках лучше не соваться. Будете чувствовать себя как консольщик с геймпадом в окружении PC-игроков с мышками. Некоторые игры уже начали запускать сервера исключительно для владельцев VR-очков, чтобы они могли играть на равных.

дятся: там всего этого (и кручения головой, и хаотичного движения) на порядок больше.

Самым идеальным вариантом являются космические симуляторы. При полетах в космосе нет ощущения движения, объектов очень мало, зато впечатления от VR-очков просто фантастические. Восторженные отзывы поступают от фанатов Elite: Dangerous — и это несмотря на кучу глюков, нечитабельный текст интерфейса и другие недоработки. Еще лучше принимают EVE: Valkyrie, изначально создававшуюся для VR-технологий.

Alien: Isolation — еще одна игра, прекрасно вписавшаяся в требования виртуальной реальности. Возможно, потому, что постоянная необходимость прятаться снижает темп игры.

Проблемы с разработчиками

Возникает вопрос: что же делать? Отказаться от шутеров, экшенов и прочего? Не стоит спешить. Например, разработчики Star Citizen подошли к вопросу весьма креативно, добавив в игру элементы шутера от первого лица, они создали уникальный интерфейс, имитирующий вид из шлема. По сути, они имитировали эффект «кабины»: солдаты смотрят на мир сквозь стекло шлема боевого скафандра, которое несколько ограничивает обзор и даже слегка запотевает от дыхания. Поможет это или нет, сказать сложно, ведь быстрые изменения направления взгляда никуда не денутся. Главное, что окончательный приговор жанру ходильно-бродильных игр еще не вынесен и разработчики продолжают работы в этом направлении.

Хотя проблемы есть и у других жанров. Опыт тестирования Oculus Rift привел производителей VR-очков и разработчиков игр к достаточно неожиданному умозаключению: для продвижения виртуальной реальности нужны не игры, а что-то другое.

«Для того чтобы виртуальная реальность пошла в массы, ей нужно нечто большее, чем крутые игры. Что именно? Честно говоря, мы еще и сами пока не выяснили, но идеи есть. Надо что-то на уровне Twitter или Instagram. И я не имею в виду, что мы должны использовать VR-технологии для чатов или просмотра фото, — нет, я имею в виду, что нам нужно что-то столь же крутое, но созданное конкретно для этой платформы и недоступное где бы то ни было еще», — говорит вице-президент **Samsung** Ник Дикарло.

Глава **Take-Two** Штраус Зельник тоже считает, что игры не помогут виртуальной реальности завоевать признание массового пользователя. Само издательство готово заняться этой темой, если будет спрос, но пока особого энтузиазма в словах Зельника не заметно: «Нас беспокоит тот факт, что наши игры требуют большого количества времени. Мы бы не хотели, чтобы игроков после них тошнило».

Позиция Take-Two не уникальна. **Ubisoft** и **Electronic Arts** не так давно также высказали скепсис по поводу нового начинания. Мол, пусть сперва VR-очки разойдутся приличным тиражом, создадут более-менее приличную аудиторию, тогда и посмотрим. Есть и светлый момент: аналитическая компания SuperData Research опубликовала любопытный прогноз, согласно которому отказ крупнейших издательств от поддержки VR-технологий может использовать еще один игровой гигант — Activision.

Аналитики компании считают, что все шансы за то, что Activision всерьез займется виртуальной реальностью, благо у них для этого есть и деньги, и опыт работы с игровой периферией (набили руку, когда продавали гитары и прочие прибамбасы для музыкальных игр), и аудитория (как-никак, крупнейший производитель игр для PC), и главное — желание осваивать новые рынки.

Ну а пока ситуация с поддержкой игрового направления скорее

Игр мало, технодемок много… А кто сказал, что их нельзя объединить? Например, NewRetroArcade — виртуальная среда с кучей игровых автоматов восьмидесятых годов. А еще там есть боулинг и дартсы.

Heavy Rain, The Walking Dead, Beyond: Two Souls, The Wolf Among Us — надо сказать, жанр интерактивных фильмов появился как нельзя вовремя. Для VR такая концепция подходит просто идеально.

В Windlands игрок перемещается подобно Человеку-пауку, с помощью выстреливающихся тросов. Хотя игра динамичная, она отлично подходит для VR — большие пространства, ничего перед глазами не мельтешит.

плохая, чем хорошая. Программ для виртуальной реальности много, разработчиков тоже немало, интерес игровой индустрии к этой теме просто огромный. Количество технодемок — невероятное, счет пошел на сотни. Тут и американские горки, и зрелищные интерактивные сценки, и программы для релаксации, и много чего еще. А игр мало. Серьезных же игр — с многочасовым геймплеем, прокачкой, квестами и длинным сюжетом — еще меньше. Посмотрим, что будет после релиза.

Проблемы с кино

Если с играми не ладится, так, может быть, VR-очки подойдут для фильмов? Упоминавшиеся выше аналитики SuperData считают, что Голливуд вполне может обойти игровую индустрию и первым освоить новый рынок. Причем речь идет не только о стереофильмах, но и совершенно новом панорамном кино с обзором на 360 градусов. Хотя мы не будем отрицать перспективность данного направления, все-таки позволим себе указать на пару слабых мест.

Для начала вспомним историю. Все прошлые VR-шлемы не давали эффекта погружения в виртуальную реальность. Слишком уж мал был угол обзора, так что пользователь видел лишь большой экран с трехмерным изображением, «висящий» посреди черной пустоты. Но вот что интересно — для фильмов такая технология подходила идеально!

Сравним Oculus Rift и традиционный VR-шлем — допустим, Sony HMZ-T3. Oculus Rift не может показывать картинку на весь экран, потому что изображение будет слишком большим. Зритель сможет нормально разглядеть лишь то, что находится посредине, а края уйдут за грань периферического зрения. Поэтому приходится «отодвигать» картинку подальше, и получается… Хм. Как интересно! Получается эффект, будто смотришь на большой экран с трехмерным изображением, висящий посреди черной пустоты! Где-то мы уже про это слышали…

Выходит, что по части угла обзора новые VR-очки не выигрывают у старых, потому, что для фильмов этот угол просто не нужен. Зато высокое разрешение необходимо. И тут Oculus Rift проигрывает вчистую. В Sony HMZ-T3 на каждый глаз выводится картинка с разрешением 1280x720, а изображение занимает всю площадь (если, конечно, пропорции стандартные).

У Oculus Rift разрешение на каждый глаз 960x1080, то есть почти квадратное, причем по вертикали получается даже чуть больше. Но фильмы-то прямоугольные, да еще и вытянуты по горизонтали! Так что, даже если сделать изображение на весь экран, получится картинка разрешением 960x540. Но выше мы уже выяснили, что нужно еще удалить ее от зрителя… В общем, итоговое разрешение получается просто мизерным. Кардинально эту проблему решит лишь повышение разрешения общего экрана где-то до 4k, только ждать этого придется еще долго.

Есть и еще один аспект. Sony HMZ-T3 обеспечивает четкое изображение без искажений, потому как использует мини-экраны у каждого глаза. Oculus Rift использует мощные линзы, поэтому четкое изображение можно увидеть лишь по центру. Если скосить глаза к краям, то увидим двоящуюся картинку с искаженными цветами. Не слишком приятное дополнение для искушенного киномана.

Теперь контрольный выстрел. Несмотря на то, что традиционные VR-очки отлично подходят для просмотра фильмов, популярными они так и не стали. Да, цены на них совершенно невменяемые (около тысячи долларов), но телевизоры могут стоить и больше. Если дорогие и хорошие VR-очки проиграли битву дорогим телевизорам, сможет ли дешевый Oculus Rift потеснить позиции обычных телевизоров? Вопрос на миллион долларов.

Проблемы с железом

Последний подводный камень на пути виртуальной реальности — это железо. Хотя мы собирались писать исключительно критическую статью, стоит признать, что на этом фронте дела идут довольно хорошо. Решены проблемы с инерционностью изображения (задействовали матрицы AMOLED), практически решена проблема с задержками отклика на движения головы, к релизу должны решить проблему с недостаточным разрешением. Правда, есть область, повлиять на которую разработчики бессильны, — компьютеры пользователей.

Далеко не все отдают себе отчет, что для полноценного использования VR-очков может понадобиться довольно мощный компьютер. Ему придется рендерить картинку в высоком разрешении (ожидается, что оно будет не меньше 2560x1440), да еще стерео, да еще и скорость работы, согласно рекомендациям, должна совпадать со скоростью обновле-

Разработчики пытаются доказать, что быстрые движения не являются приговором для VR. В том же Windlands камера может перемещаться не плавно, а рывками. Ведь точно так же перемещается глаз человека, фокусируясь то на одной точке, то на другой. И это работает!

В качестве негативного примера можно привести любимый многими игроками Skyrim: уже через полчаса вас начнет мутить. Увы, но такова реакция практически на любую динамичную игру, не оптимизированную под VR.

Из-за недостатка разрешения нынешние Oculus Rift позволяют почувствовать себя Робокопом. В первой части фильма он видел мир похожим образом. Но в последнем прототипе Oculus Rift, представленном осенью, от этой проблемы уже избавились.

ния экрана, то есть минимум 60 кадров в секунду, а лучше 75.

Также авторы работают над отмеченной выше проблемой с искажениями картинки по краям экрана, только вряд ли удастся решить ее без труда. С другой стороны, пользователи довольно быстро отучаются косить глазами налево-направо и начинают смотреть строго по центру, а картинку двигают с помощью поворотов головы, а не глаз. Это слегка противоестественно, так что разработчики все-таки не зря бьются над этой проблемой. Уже сейчас эти искажения частично компенсируются программным путем, и будем надеяться, что к релизу доработают и систему линз.

Еще одной головной болью разработчиков является выбор подходящего устройства управления. Генеральный директор **Oculus VR** Брендан Айриб заявил, что ни мыши с клавиатурами, ни консольные геймпады не подходят для виртуальной реальности. Понять его можно: это устройства для игр, а Oculus Rift необходим инструмент для взаимодействия с интерактивным окружением. Пользователи хотят видеть свои руки и этими самыми руками воздействовать на окружающий их цифровой мир.

Если в теории, то должны подойти устройства для управления жестами — Kinect, Move, Hydra. Но, по словам Брендана, нынешнее поколение таких девайсов также их не устраивает. Как будут решать этот вопрос, пока неясно, но деньги Facebook позволили начать его решение на высшем уровне: Oculus VR приобрела дизайнерскую команду **Carbon**, создавшую контроллер для Xbox 360 и первый Kinect. До этого обе компании целый год работали вместе, а теперь объединились под одной крышей. Авось придумают что-то интересное.

✢ ✢ ✢

Ну что же, надеемся, что мы вас как следует напугали, и, чтобы загладить свою вину, постараемся напоследок вас чуть приободрить. Во-первых, виртуальная реальность станет для игровой индустрии настоящей терра инкогнита — неизвестной территорией, где все необходимо изобретать заново. И это вовсе не плохо. Даже если разработчики не сумеют подружить с VR-технологиями старые жанры — пусть! Просто надо будет придумать новые жанры, только и всего. Необязательно тащить в новый дом старую мебель.

Во-вторых, львиная доля проблем виртуальной реальности касается только новичков. Человеческий мозг совершенно удивительный инструмент, способный привыкнуть к чему угодно. Так что начинающие привыкают к новому миру в простеньких демопрограммах, а ветераны уже сейчас вполне успешно осваивают сложные игры. Не без проблем, но осваивают.

И, наконец, все, что происходит сейчас, еще даже не начало долгого пути. Он начнется во второй половине 2015 года. И только вам решать, станете ли первопроходцем или же предпочтете подождать. По крайней мере, теперь вы знаете, какие трудности будут ждать тех, кто выберет первый вариант. Но если вы, как и мы, ждали появления настоящей виртуальной реальности все последние 22 года — с момента выхода фильма «Газонокосильщик», — то никакие трудности вас не испугают! ✢

Прототип Oculus Rift Crescent Bay, последняя остановка перед релизом.
Очки стали легче и удобнее, улучшился экран, появились наушники, а еще стало возможно вертеть головой на 360 градусов.

РОДИОН ИЛЬИН

БЛИЦКРИГ 3

САМАЯ СИНГЛОВАЯ ИЗ ОНЛАЙНОВЫХ RTS

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
NIVAL INTERACTIVE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
BLITZKRIEG.COM
ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

ЧТО? ПРЕСС-ПОКАЗ СТРАТЕГИИ «БЛИЦКРИГ 3»
ГДЕ? САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, ОФИС NIVAL INTERACTIVE

В конце января мы отправились в Санкт-Петербург в гости к **Nival Interactive**, чтобы лично приобщиться к новому, переосмысленному «**Блицкригу**». Как ни удивительно, сами разработчики сравнивают третью часть с пианино! «Меняется форма, меняется стиль, меняется размер музыкального инструмента, но принцип извлечения звука остается прежним, — говорят они. — Точно так же и со стратегиями».

Нетрудно догадаться, что питерцы задумали двинуть жанр вперед и заново сработать «старое пианино». И в качестве главного средства достижения цели выступает асинхронный мультиплеер, о котором мы неоднократно рассказывали на страницах журнала и которым так гордится PR-отдел студии.

Но парадокс в том, что модная сетевая клавиша общего благостного звучания классической стратегии принципиально не меняет. Судя по тому, насколько мы смогли прочувствовать игру за день, у студии прежде всего вырисовывается по-хорошему олдскульная RTS с хардкорными одиночными кампаниями.

ОПЕРАЦИЯ «НИВИ»

В духе классических частей одиночный режим состоит из трех кампаний: СССР — взятие Берлина; союзники — высадка американцев на Сицилии и освобождение Рима; Германия — первое применение стратегии блицкрига и захват Франции. Нам довелось познакомиться с одной из миссий за немцев в период их победоносного марша по Европе. Десантная операция «Ниви», которую гитлеровские войска провели на юге Бельгии в мае 1940 года, известна куда меньше, чем взятие форта Эбен-Эмаэль, зато, по словам разработчиков, идеально подходит для выстраивания непростой стелс-миссии.

Согласно архивным данным, перед десантниками стояла задача отрезать коммуникации и линии сообщения на нескольких ключевых путепроводах, не допустить подхода резервов врага и захватить пограничный городок. В игровой адаптации заниматься нам придется сходными вещами.

Под нашим командованием оказался небольшой отряд пехоты, десантировавшийся на окраине города. Задача, поставленная штабом, — любой ценой прорваться по укрепленным улицам, кишащим врагами, захватить гаубицу и пробиться к стратегически значимому мосту на другом конце города. Командование предполагает, что после его взятия силы союзников попытаются повторно прорваться через реку и снова отбить позиции.

Итак, первым делом нужно решить проблему постоянного обстрела центральных улиц вражеской окопавшейся гаубицей. Своими силами добраться до

На создание одной модели бронетехники у разработчиков уходит полтора месяца. В работе им помогает историк-консультант. К тому же моделлеры опираются на реальные чертежи боевых машин.

У техники различаются стороны бронирования. Если стрелять в лоб, наносится меньше урона и чаще случаются рикошеты. Эффективнее заходить сбоку или сзади, чтобы вынести врага с пары метких залпов.

Боеприпасы у танков не заканчиваются, зато может порваться гусеница. Машина будет временно обездвижена, но не перестанет вести огонь.

Мосты — традиционно одни из самых опасных и в то же время важных точек на карте. Если они будут уничтожены, выстроить временную переправу не получится.

нее не получится, и нам сообщают, что не лишним будет воссоединиться с другим отрядом. Одна проблема — союзники попали в засаду на северо-западной окраине города. Начинаем ползти огородами и тихими двориками в указанном направлении — на столбовой дороге слишком высок риск наткнуться на патруль.

Первое, что бросается в глаза: пехота заметно поумнела и способна сама ориентироваться на местности, принимать осмысленные решения в рамках общего приказа. Пехотинцев не нужно вести за ручку и уговаривать бежать, ползти или стрелять нажатиями десятка самых разных кнопок. Разве что штурмовать или минировать здание без отдельного приказа они не станут.

А вот и высотный дот — его как раз и надо подорвать ко всем чертям. Вместе с пулеметчиками, бьющими по нашим товарищам с верхотуры.

Когда дело было сделано и отряд численно возрос, общими усилиями отбиваемся от сбежавшихся на грохот вражеских солдат. Можно двигаться дальше.

Направляемся в глубь города, в сторону грохочущей гаубицы. Попутно разбираем вражескую САУ. Чуть дальше нейтрализуем центр связи. Укрывшись в зарослях кустарника неподалеку от радиоточки, забрасываем ее гранатами.

Ландшафт карт влияет на исход локальных стычек. В лесу отряд труднее заметить, по траве пехота быстрее ползает, а по дороге — бегает. Не зря разработчики вымеряли и высоты: достать пулями врага, укрывшегося на холме, намного сложнее, чем того, что на равнине. Меж тем засевшие на возвышенности противники могут засечь вас издали.

В целом карты немного увеличились, если сравнивать со второй частью, но главное тут иное — буквально на каждом квадратном метре выстроены жилые домики, разбиты огороды (жаль, мирных жителей мы так и не встретили), понаставлены заводы или военные сооружения. Ни одно дерево не торчит просто так по центру карты, всю растительность дизайнеры уровней расставляли в расчете на тактические маневры; выкорчеваны с корнем клонированные леса, прежде лишь затягивавшие перемещение из одной точки в другую. Поэтому исчезла и возможность ускорять события, как при быстрой перемотке видеозаписи, — каждый шаг должен быть точно просчитан.

Увы, за бортом остались и некоторые хорошие идеи второй части. Так, например, совсем не радует, что авторы отказались от динамически меняющейся погоды, прежде влиявшей на расстановку сил на поле боя. Если помните, налетевший ветер и проливной дождь блокировали возможность вызвать авиацию. Теперь же гром с ясного неба не грянет, а песчаная буря не завьется смерчем, если только это не предопределено заранее.

Ну а у нас стоит ясный майский день, и совсем неподалеку поблескивает на солнце ключевая цель — гаубица. Позиция надежно защищена со всех сторон, просто так не подберешься. Поэтому на авансцену выходят снайперы, что присоединились к отряду после подрыва дота в самом начале. Отдаем приказ зачистить точку с расстояния, а пехоте — подорвать орудие. Полдела сделано.

Теперь союзная бронетехника может без риска двигаться по улицам города. Осталось разобраться с вражеским подкреплением, прорывающимся через мост. Оставляем пеший отряд и пересаживаемся на танки. Несколько Pz. окапываем на позиции возле моста, чтобы обстреливали нежданных гостей, а подоспевшее подкрепление перебрасываем в центр города — к ратуше. Зачищаем все вокруг, и флаг Третьего рейха победоносно возносится на флагшток. Кажется, что город взят...

Но не тут-то было. Три массированные контрударные волны вражеской техники буквально сметают нас, выбивая со всех занятых позиций.

Поражение.

ЗАХВАТ СО СМЫСЛОМ

Главное отличие в построении кампаний в новом «Блицкриге» — больше нет проходных однотипных миссий, которые приходилось выполнять, чтобы разблокировать доступ к очередной исторической операции. Если помните, нужно было по многу раз захватывать одинаковые города и базы, отбивать атаки и зачищать полупустые карты, выискивая последнего пехотинца, застрявшего под кустом, — иначе игра не пустит дальше.

Теперь каждая из трех кампаний состоит из семи-восьми операций. Скажете, мало? Мы тоже так сперва подумали, но, как оказалось, этого более чем достаточно! Ведь количественный подход сменился качественным.

Из второй части частично перекочевала система закадровых генералов. Игрок может назначить генерала обороны и генерала нападения, которые обеспечат войску некоторое преимущество. От боя к бою их опыт растет.

Около обороняющихся войск можно выставлять метки-триггеры, определяя «зону ответственности» авиации. Союзная воздушная поддержка будет самостоятельно патрулировать квадрат и гоняться за вражескими истребителями.

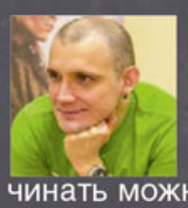
ТЕТ-А-ТЕТ

НАМ УДАЛОСЬ НЕ ТОЛЬКО ПОИГРАТЬ В «БЛИЦКРИГ 3», НО И ПООБЩАТЬСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ. НА НАШИ ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЛИ ВЕДУЩИЙ ПРОДЮСЕР ИГРЫ ОЛЕГ БУРЕНКО И РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ NIVAL В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ ТИМУР СУЗИ.

Олег, Тимур, вы сейчас усердно трудитесь над новым «Блицкригом». А вы участвовали в работе над первой или второй частью сериала?

Тимур Сузи
Лично мы — нет. Но в команде есть ребята, успевшие поработать над классическими частями. Некоторые даже приложили руку к **Sudden Strike**, а кое-кто трудился над игрой **«В тылу врага»**.

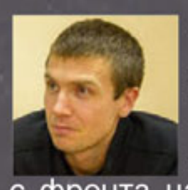
Мы хотели бы побольше узнать об одиночных кампаниях. Будет ли возможность выбрать любую из трех сюжетных веток или их нужно проходить в определенной последовательности?



Нет, если игрок купил игру полностью, все кампании ему доступны сразу, начинать можно с любой.

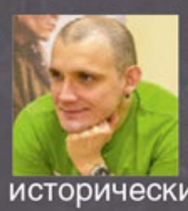
А вы не думали рассказать в рамках каждой из трех кампаний цельные человеческие истории, истории бойцов?

Дело в том, что миссии достаточно сильно разнесены по военной хронологии и театрам боевых действий. Мы не хотели выдумывать историю абстрактного Ивана Иванова, который якобы успел высадиться на Сицилии, поучаствовать в битве на пляже «Омаха», а в финале еще и Рейхстаг взять голыми руками.



Олег Буренко
Даже в рамках одной кампании вы будете перемещаться с фронта на фронт. Разные обстоятельства, разные армии — одного универсального солдата не выдумаешь.

Реальная военная история способна подкинуть весьма богатые сюжеты. Например, негласное противостояние советских маршалов Ивана Конева и Георгия Жукова. Что вы об этом думаете?



Совершенно верно. У нас подход следующий: мы оперируем исключительно историческими фактами! К примеру, в рамках советской кампании мы действительно расскажем об упомянутом противостоянии двух маршалов. Перед каждым из них стояла задача взять Берлин во что бы то ни стало. Они понимали, что тот, кому первым удастся выполнить приказ, впоследствии получит больше почестей, славы и так далее. Разумеется, это стремление сильно влияло на их поступки, решения и бои, что они вели

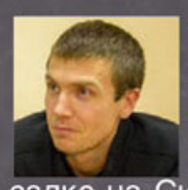
Повлияет ли противостояние маршалов на геймплей? Как вы планируете рассказывать игроку о тех событиях?

Сам игровой процесс это не затронет. А вот как лучше подать это с повествовательной точки зрения — мы еще думаем. У нас будут небольшие кат-сценки в начале и в конце каждой миссии, и, скорее всего, рассказывать короткие истории мы попробуем через них. И через текстовые брифинги, конечно. Однако важно понимать, что это лишь фон происходящего, дополнительно погружающий игрока в проблематику миссии. Но не самоцель.

Первый «Блицкриг» мог похвастаться внушительными текстовыми трактатами, в которых описывались реальные события. Эдакий интерактивный учебник военной истории. В «Блицкриге 3» подход будет иным?

Верно, время уже не то, рынок видеоигр изменился, аудитория тоже. Игроков стало больше, они разные и привыкли к разным вещам... Далеко не все готовы начинать свой игровой опыт с прочтения исторической справки. Больше фана!

Расскажите о какой-нибудь необычной, редкой операции, участниками которой нам предстоит стать. Понятно, что Берлин мы неоднократно штурмовали и на сей раз игра тоже без этого не обойдется. Но, может, есть то, чего мы прежде не видели?



Отыгрывая кампанию за союзников, вам доведется поучаствовать в высадке на Сицилии. С исторической точки зрения эта операция стала тренировкой перед всем известным «Днем Д» — высадкой в Нормандии на пляже «Омаха».

Во время сицилийской операции командование союзников прорабатывало вопросы снабжения войск, изучало разные тактики, анализировало возможность разворачивания столь крупномасштабной военно-десантной операции в принципе.

В миссии игроки будут десантироваться с воды на укрепленный берег, отбивать атаки и прорываться в глубь острова. Подробности мы пока не хотели бы раскрывать. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

ДАЛЕКО ХОДИТЬ НЕ НАДО

Под конец визита в студию мы чисто случайно узнали большой-пребольшой секрет команды разработчиков! Взгляните на главный игровой арт: кругом хаос, танки рвутся в бой, авиация ревет в небе, гремят взрывы, а на переднем плане запечатлен мужественный и решительный солдат с пистолетом в руке. И этот солдат — продюсер игры Олег!

Разработчики проводили отбор среди многих косплееров и актеров, но поняли, что типаж Олега Буренко подходит лучше всех прочих. К слову, на обложке второго «Блицкрига» тоже красовались в камуфляже сами авторы. Теперь в Nival смеются, дескать, такой финт уже стал хорошей традицией.

Мужественный и решительный боец на картинке на заднем плане и парень в темной футболке с логотипом «Блицкриг» — один и тот же человек, Олег Буренко, продюсер игры. Рядом — Тимур Сузи, руководитель питерского филиала Nival.

Каждая из немногочисленных миссий содержит с десяток малых заданий, и игра подбрасывает их по мере выполнения обязательной стержневой задачи. На мини-карте такие вторичные цели помечаются разными циферками. Выполнять их или махнуть рукой, какие именно выполнять, а на какие плюнуть, игрок решает самостоятельно.

Скажем, отправившись выручать плененных братьев по оружию, можно наткнуться на засаду, подорваться на минах на незнакомой территории или угодить под артобстрел и в результате потерять половину личного состава. Но если удача, помноженная на четкий план действий, обернется победой и пленников удастся отбить, вполне возможно, что один из них окажется умелым снайпером, который с легкостью обеспечит путь в самый тыл врага. Без его прикрытия потери на поздних этапах оказались бы более существенными.

Каждое ваше действие или бездействие отражается на общей картине. Захватывать контрольные точки, орудия или технику *просто ради того*, *чтобы их захватить*, — с этим покончено. Причинно-следственные связи вышли на первый план. Разработчики называют это «принципом трех звезд» (с визуальной составляющей они еще не определились), наделяющим игру максимальной вариативностью: можно идти ва-банк (и это вовсе не плохо, если ресурсы позволяют!), а можно искать обходные пути, попутно выполняя побольше вспомогательных заданий. Времени на них совсем не жалко, ведь каждое срежиссировано вручную — никакого генератора случайных событий.

Вот вам еще один пример. По мере продвижения в глубь позиций врага (дело было еще до взятия гаубицы) мы заметили за полуразрушенным бараком грузовичок с установленным в кузове пулеметом. Охраны минимум — пара-тройка солдат с торца здания и один в машине, готовый в любой момент открыть огонь. Была не была, решаем мы и начинаем операцию по захвату грузовика, ведь это и дополнительная огневая мощь, и отличный способ в будущем быстро перегруппировывать пехоту, перебрасывая людей на автомобиле из точки в точку.

Подчиненные сработали в высшей степени слаженно: незаметно проникли в ближайший дом, перебили всех, кто окопался внутри (в этот момент из-за стен доносились забавные звуки борьбы), а затем уже из окон зачистили территорию возле грузовика. Дело сделано!

Действовать можно было, правда, и нахрапом. Но тогда существовал риск в перестрелке ненароком уничтожить сам грузовичок да еще и потерять часть личного состава.

Отныне важно помнить, что раз за разом из ниоткуда вызывать подкрепления не получится: счетчик подкреплений, который в сиквеле играл роль эдакого легализованного чит-кода, до третьей части не дожил. Сначала придется лично захватывать технику и особые здания — центры поддержки. Иначе никак.

■■■

На презентацию игры в питерский офис Nival съехалось больше десятка журналистов, и каждый нашел свой собственный путь, приблизивший его к победе. Но только приблизивший. Универсального решения отыскать так и не удалось.

За пять часов общения с игрой выполнить боевую задачу до конца — захватить и удержать город — удалось одному человеку. Уже после презентации разработчики, победоносно улыбаясь, признались: «Ну, нахардкорили, понятное дело! И большинство миссий будут именно такими».

Но мы только рады. Суть в том, что «классическое пианино» пока увлекает куда больше новомодного асинхронного мультиплеера. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Блицкриг» возвращается. Помимо новомодных сетевых фишек, о которых так любят говорить разработчики, нас ждет полноценная сюжетная составляющая со сложными и разнообразными миссиями в духе классических частей. Очень ждем.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70

После основного релиза разработчики думают дополнить игру конструктором карт, который заинтересует любителей создавать собственные моды.

С железнодорожными путями связаны разные боевые задачи. В том числе мы увидим «Дору», уникальное сверхтяжелое железнодорожное артиллерийское орудие германской армии.

BATTLEFIELD HARDLINE

ЖАНР
ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК
VISCERAL GAMES/EA DIGITAL ILLUSIONS CE

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
BATTLEFIELD.COM

ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ
19 МАРТА 2015 ГОДА

ГЕВОРГ АКОПЯН

ТОНКАЯ ТВЕРДАЯ ЛИНИЯ

Не так давно мы писали об одиночной части **Battlefield Hardline**, которая, цитируя творческого директора **Visceral Games** Иэна Милхэма, будет «лучшей за всю историю серии». Сейчас же настало время поговорить о мультиплеере: мы изучили бета-версию игры в британском офисе **Electronic Arts** в Гилфорде.

НОВЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Надо сказать, со времени последнего gamescom онлайновая составляющая Hardline преобразилась: разработчики изменили тысячу и одну мелочь. Например, прислушавшись к мнению сообщества, они убрали из набора общедоступных пушек «тяжелое» оружие, вроде гранатометов и пулеметов. Visceral поместили его прямо на карты, организовав, таким образом, дополнительные стратегически важные участки на уровнях. Кто контролирует доступ к гранатомету, тот контролирует и обстановку в воздухе, ведь только из ракетницы можно быстро сбить вертолет.

Еще одно элегантное решение: больше не надо выпрашивать у товарища по команде аптечку или патроны, прыгая у него перед носом. Достаточно подойти и просто-напросто взять, что тебе нужно. Сложно передать словами, как долго мы ждали решения этой извечной проблемы серии.

Заметить прочие доработки чуть-чуть посложнее: прибавились удобные текстовые и голосовые подсказки, позволяющие быстрее оценить боевую обстановку, интерфейс стал немножечко удобнее (по крайней мере, на ПК), проблемы с физикой уменьшились (хотя мотоциклы все еще иногда подскакивают метров на пять, столкнувшись с деревянным забором), изменилась продолжительность раундов в разных режимах, а карты прибавили в интерактивности.

Но главное не это — в Гилфорде наконец-то анонсировали новые режимы: «Спасение» и «Выслеживание». В «Спасении» бандиты должны удерживать заложников (управляются компьютером) в неком помещении, а полицейские обязаны их вызволить. В свою очередь, «Выслеживание» посвящено устранению или защите VIP-персоны под контролем одиннадцатого игрока; для самообороны ему полагается только пистолет.

Фэд Сессер, главный дизайнер мультиплеера, заверил, что «нас ждет медленный, степенный и очень тактический хардкор на небольшое число игроков». В обоих случаях легко верится в хардкорность, которая тут обеспечивается невозможностью возрождения: умер — жди следующего раунда.

Кроме вышеназванных, в релизной версии будет еще пять режимов: «Кровавые деньги», «Угон», «Ограбление», «Захват» и «Схватка команд».

К ОРУЖИЮ!

Мне удалось поиграть в «Угон» на новой карте «Песчаная буря» (Dust Bowl) и в обновленный режим «Ограбление» на карте «Деловой центр» (Downtown). Первый мало изменился с тех пор, как я видел его на gamescom, — это один из самых свежих режимов в сетевых шутерах. Взяв за основу «захват флага», разработчики перевернули все с ног на голову, сделав эти «флаги» мобильными: вам надо захватывать и удерживать автомобили. Противник, соответственно, делает то же самое, не забывая уничтожать ваши. Кто дольше других удержит машины под контролем, тот и победил.

Режим весьма динамичный и постоянно рождает кадры, достойные дорогого кино. Вот многотонный бензовоз перемахивает через холм, подлетев на трамплине, и в этот момент его уничтожает гранатометчик. Вот копы под вой сирен и Black Pistol Fire

КАРТА «ПЕСЧАНАЯ БУРЯ» СДЕЛАНА НА ОСНОВЕ СЮЖЕТНОГО УРОВНЯ, ПОКАЗАННОГО НА GAMESCOM.

К РАБОТЕ НАД ОДИНОЧНОЙ ЧАСТЬЮ БЫЛИ ПРИВЛЕЧЕНЫ СПЕЦИАЛИСТЫ СЕРИАЛОВ «СТРЕЛА», «НАСТОЯЩИЙ ДЕТЕКТИВ», «ПРАВОСУДИЕ» И ДР.

ИЭН МИЛХЭМ ПРИЗНАЛСЯ, ЧТО ДЛЯ ЕГО СОЗДАНИЯ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСЕТИЛИ ОДНУ ЛАБОРАТОРИЮ ПО ПРОИЗВОДСТВУ МЕТАМФЕТАМИНА.

коллектива Alabama Coldcock бортуют бандитский масл-кар, заставляя его врезаться в бензоколонку: столб огня от взрыва на пару секунд застилает окрестности. Вот бандиты на мотоциклах преследуют оранжевый фургон, поливая его огнем; фургон начинает дымится, сейчас взорвется, но тут в нем открывается боковая дверь, и коп быстро укладывает из автомата обоих мотоциклистов.

К слову, о мотоциклах. После презентации я подошел к Иэну и спросил, думали ли они о том, чтобы позволить игрокам стрелять во время вождения. Hardline и так гораздо быстрее «обычных» Battlefield, а это лишь прибавило бы динамики.

Ответ был честным: они пытались. На протяжении года Visceral хотели добавить возможность одновременно ехать и стрелять, но, по словам Иэна, это оказалось слишком сложно и им так и не удалось добиться нужного баланса. Собственно, попытайтесь вспомнить успешный мультиплеерный шутер, где такая возможность была. В одиночных режимах стрельба за рулем встречается (далеко ходить не надо — **Far Cry 4**), в соревновательном мультиплеере — нет.

■■■

«Я надеюсь сегодня услышать множество грязных ругательств на самых разных языках мира. Пожалуйста, не разочаруйте меня, друзья!» — так завершил презентацию творческий директор игры. И журналисты его не разочаровали. Трехэтажный мат, выражавший то радость, то досаду и желание отомстить, эхом отдавался по всему залу.

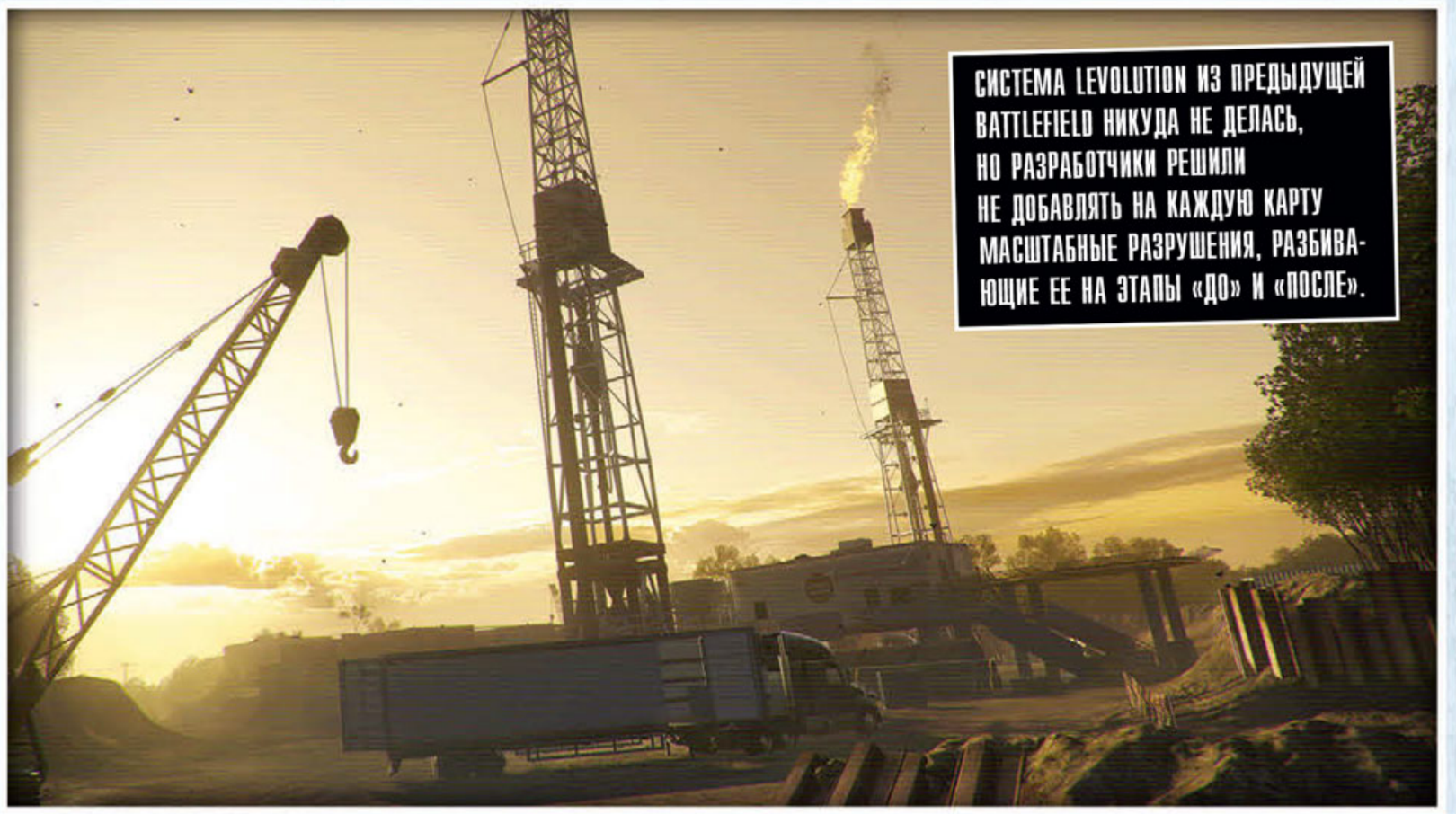
Если и есть слово, которым можно емко описать мультиплеер Hardline, то это «веселье». Пообщавшись с сообществом поклонников и европейскими журналистами (после игры, уже без ругани), мы вместе пришли к выводу, что от нового Battlefield очень легко получать удовольствие — гораздо проще, чем от четвертой части. Это более быстрая игра. Более развлекательная. Но не менее тактическая.

Богатство возможных стратегий, наравне с масштабными картами, всегда было особенностью серии. В этом плане Hardline чтит традиции. В режиме, где нужно сообща ограбить или защитить банк, это заметно лучше всего. Можно нацепить противогазы и отравить вход в хранилище ядовитым газом, быстро расправившись с полицией. Можно не напрашиваться на перестрелку и зайти через неприметную пристройку: разносим стену, потом делаем дыру в потолке (увы, в заранее отведенном месте), и мы в хранилище. Можно, наконец, залезть на крышу при помощи гарпунов, а потом на тросах спуститься вниз и атаковать копов сверху — и это лишь очевидные варианты. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Visceral Games постарались соединить свой талант постановщиков с проверенным годами мультиплеером Battlefield. Поначалу мы сомневались в успехе затеи, но чем ближе к релизу, тем лучше выглядит Hardline.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%



СИСТЕМА LEVOLUTION ИЗ ПРЕДЫДУЩЕЙ BATTLEFIELD НИКУДА НЕ ДЕЛАСЬ, НО РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ НЕ ДОБАВЛЯТЬ НА КАЖДУЮ КАРТУ МАСШТАБНЫЕ РАЗРУШЕНИЯ, РАЗБИВАЮЩИЕ ЕЕ НА ЭТАПЫ «ДО» И «ПОСЛЕ».

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE i-5, 3.3 ГГЦ, 6 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE i-7, 3,4 ГГЦ, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК
CD PROJEKT RED
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
СОФТКЛАБ
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
THEWITCHER.COM
ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ
19 МАЯ 2015 ГОДА

ВЕДЬМАК III ДИКАЯ ОХОТА

ЯН КУЗОВЛЕВ

УБИТЬ ДРАКОНА, ХИМЕРУ, ГРИФОНА

ЧТО? ПЕРВЫЙ HANDS-ON ДЛЯ ЖУРНАЛИСТОВ — ПРОХОДИМ ПРОЛОГ И ОТДЕЛЬНЫЙ ЭПИЗОД ИЗ ИГРЫ.
ГДЕ? ПОЛЬША, ВАРШАВА, ОФИС CD PROJEKT RED

В варшавской студии **CD Projekt RED** на стене висит монитор с фотографиями и разными кадрами из кино. Это дизайнеры собирают материал для оформления локаций в игре. Среди стоковых картинок заметны знакомые пейзажи и места из «Игры престолов», над ними красуется название палитры «королевское золото». Рядом — мрачное изображение последствий охоты на китов с Фарерских островов, на котором охотники стоят по колено в крови, — по настроению хорошо подходит для буйных волн и неприступных скал архипелага Скеллиге. Портовый город Новиград, кажется, вдохновлен средневековым Амстердамом — спокойные, полные зелени улочки, лишенные кричащих цветов.

Для каждой области в игре дизайнеры хотят создать отдельное настроение. «Черная магия», красные и зеленые оттенки для ничейной земли — кажется, что вся игра перед вами на ладони, переданная набором набросков, кадров из других фильмов, фотографий. Сразу и не скажешь, что смотришь на нечто постороннее, настолько гармонично сгруппированы изображения.

CD Projekt пригласила журналистов на тур по рабочим местам, чтобы рассказать о новой игре про Геральта. **The Witcher 3: Wild Hunt** сейчас на стадии интенсивного тестирования. Разработчики ищут ошибки, почти с каждого монитора транслируют геймплей — так выше шанс заметить баг и своевременно его исправить. На третьем этаже запускают сразу три разные версии игры. Разработчики сравнивают графику не менее фанатично, чем журналисты из Digital Foundry.

СЛИШКОМ СПОКОЙНО

Самое важное, что нужно знать о Wild Hunt, — для студии это глобальный эксперимент по помещению истории в открытый мир. Если раньше игры про Геральта были строго разбиты на акты (с началом каждого менялось место действия), то теперь ведьмак может свободно путешествовать по всей Темерии. И здесь не будет слишком серьезных взаимоисключающих решений, как во второй части, где выбор союзника целиком менял события второго акта.

Добро пожаловать в Белый Сад. На столбах висят люди, на перекрестке разворотило человека, вдалеке заброшенная деревня. На обочине поле битвы, что-то еще дымится, упыри лениво жуют трупы.

Когда впервые попадаешь в этот открытый мир, возникает ощущение недопонимания. Он кажется слишком спокойным, безжизненным. «Дикая Охота» устроена не так, как, скажем, **Dragon Age: Inquisition**, — тут не выдают квесты на каждом шагу, не нужно закрывать разломы в обмен на очки влияния и решать головоломки. Почти на каждом квадратном метре «Инквизиции» было чем заняться — только не всегда чем-то осмысленным. В открытом мире нового Dragon Age игрока пытаются удержать по принципу MMO: набери очки влияния, открой все локации, закрой все разломы. То есть при входе в новую большую локацию появляется условный список того, что нужно нужно сделать, и вы монотонно вычеркиваете оттуда одинаковые задания.

Кого-то, буквально, раздраконило.

The Witcher 3: Wild Hunt работает по-другому. Он спокойнее и скорее напоминает классическую **Gothic**: мотивирует изучать окружение не потому, что вон в том углу карты нужно обязательно выполнить квест, а потому что вам любопытно.

ГЕРАЛЬТ ЗА РАБОТОЙ

Демонстрация началась с пролога — тут показали разные механики и принципы работы игры. После непродолжительного вступления Геральт просыпается от кошмара. Вместе с ведьмаком Весемиром они идут по следу колдуньи Йеннифер — последний раз ее видели как раз в Белом Саду рядом с Вызимой. Туда и идем.

По пути в местную деревню видим, как на караванщика нападает грифон. Геральт с Весемиром отбиваются от волшебной твари, спасают мужчину, и тот указывает на местную таверну. Колдунью наверняка могли видеть там.

В таверне на балке висит темерский щит с лилиями — символ надежды. Земля здесь под контролем Нильфгаарда — отсюда и вооруженные столкновения и волнения в народе. Люди с трудом осознают, что проиграли войну, и все равно пытаются сопротивляться захватчикам. Один из торговцев рассказывает, что Йеннифер последний раз видели в ставке Нильфгаарда неподалеку, так что скачем туда.

Подданные императора Эмгыра не такие уж и агрессивные, зато очень несговорчивые. Офицер в черной броне не хочет общаться и предлагает сделку. В обмен на информацию о Йеннифер ведьмаку нужно убить грифона — тот внезапно начал всем докучать, несколько человек уже погибло.

С наскока чудовище не одолеть, нужно как следует подготовиться к охоте. Узнать, где у грифона гнездо, найти приманку, выяснить, какой тактике следовать при столкновении с крылатым монстром. В прологе Геральт делает это все не самостоятельно: он через квесты знакомится с местным лесничим, а тот указывает ему на гнездо. Знахарка неподалеку рассказывает, где найти особую приманку.

Ситуация вырисовывается следующая: солдаты как следует напились, наткнулись на гнездо грифонов, убили спящую самку и разбили яйца. Грифон-самец после этого сошел с ума и принялся терроризировать земли. Начал с привала тех самых бравых охотников. Геральт с ухмылкой смотрит на обезображенные тела — как бы самому не стать жертвой разъяренного чудища.

После непродолжительной подготовки остается только снова встретиться с Весемиром в таверне и отправиться убивать монстра. Однако прежде неплохо бы решить другие проблемы.

ГЕРАЛЬТ В СВОБОДНОЕ ОТ РАБОТЫ ВРЕМЯ

Ведь мы идем исключительно по сюжетным поручениям и не отвлекаемся на тот самый открытый мир и дополнительные задания — а впереди бой с серьезным противником, и у Геральта не готовы зелья, нет запаса еды, да и экипировка получше не помешала бы. Побочных квестов в Белом Саду немного: несколько наводок на доске объявлений, и еще пара деревенских делится своими бедами.

В Wild Hunt все-таки есть поручения в стиле «подай-принеси», но для каждого прописан контекст. Так, кузнец-гном в деревне жалуется, что его дом подпалили. С началом нильфгаррдской оккупации к ремесленнику стали приходить солдаты, чтобы подлатать броню. Местным это совсем не нравится, и кто-то решил устроить саботаж.

Все очень просто — мы включаем ведьмачье чутье и идем по следу от одной точки к другой. Геральт вслух размышляет: «Вот злоумышленник перебегает реку вброд, в другом месте на него напали, и путь ведет обратно в деревню». В одной из лачуг находим поджигателя, тот предлагает откупиться. Если же отвести его к гному, тот вызовет солдат, и молодого человека повесят.

Другой пример — у мужчины на ферме брат отправился воевать с нильфгаардскими солдатами и не вернулся. Скорее всего он умер, и его нужно похоронить. Отряд, в котором он служил, помечал свои щиты особым узором, поэтому мы вместе с фермером и его собакой идем на поле боя и смотрим, что случилось с тем самым отрядом. Наш помощник никак не может опознать тело. Но вот его пес находит нужный щит, берет след и бежит к хижине — а в ней раненый родственник. Рядом сидит слепой нильфгаардец. Солдаты получили серьезные увечья в бою, но решили друг друга вытащить, и нам опять же нужно решить — пощадить врага или укрыть его на ферме.

Последствия наших решений мы пока не видим, но вполне возможно, что эти незначительные квесты каким-то образом отзовутся нам в долгосрочной перспективе.

По Белому Саду разбросаны лагеря разбойников, по болотам гуляют утопцы, по полям бегают стаи диких собак. Под мостом можно найти сокровище, а потом напороться на неведомое чудище в какой-нибудь пещере и сложить голову. Как и в случае со второй частью, игра заточена под прохождение на высоком уровне сложности — именно тогда начинаешь обращать внимание на разные травки под ногами, не забываешь варить зелья, цепляешься за каждое очко опыта и

Монстров Геральт предпочитает убивать не за «спасибо».

старaешься отыскать мощное оружие. Именно тогда игра по-настоящему раскрывается и становится понятно, что даже в прологе соваться к грифону, который вроде как часть обучения, без должной подготовки не следует.

СРАЗИТЬ ОДНИМ УДАРОМ

Но рано или поздно с чудовищем все-таки предстоит столкнуться. Все готово к охоте: чучело овцы набивают приманкой, Весемир вручает нам арбалет, Геральт выпивает специальное зелье и идет вместе с товарищем резать монстра. Получается неплохо.

Боевая система, по сравнению с тем, что было во второй части, стала более плавной, но основная идея не изменилась. У Геральта в бою много вариантов: знаки, ловушки, зелья, оружие дальнего боя. Главное — правильно пользоваться этим по ситуации. Ведьмак красиво дерется на открытых пространствах, ловко уворачивается от ударов, изящно уходит в перекат и технично контратакует. В помещениях все немного сложнее: чужие выпады срывают ваше наступление, маневрировать становится неудобно. Впрочем, в первый раз Геральта загрызла свора псов. Их много, нападают они быстро, и вовремя среагировать не получилось.

Битва с грифоном чем-то напомнила охоту на чудовищ в **Monster Hunter** — долго готовимся, а потом сражаемся с мифической тварью в несколько стадий. Грифон уязвим к огню, и его проще одолеть, если бить по хвосту, — спереди он слишком больно кусается. После десятка ударов тварь пытается улететь, и мы бросаемся в погоню — сцена заскриптована, приземляется монстр всегда на одном и том же месте. Там он начинает вести себя агрессивнее, но нет ничего, с чем не справился бы серебряный меч. Монстр повержен, нильфгаардский офицер доволен, а пролог заканчивается достаточно неожиданной встречей.

ЦИРК С МЕДВЕДЯМИ

После этого мы переносимся на архипелаг Скеллиге, где бушуют ураганы. С пролога прошло изрядно времени, у Геральта уже совсем другая экипировка. Он стоит перед Каэр Трольде — крепостью местных викингов, где устроили очередное пиршество. Ярлы выбирают нового лидера. Один из детей Краха, повелителя Каэр Трольде, должен возглавить клан, но, к сожалению, выборам не бывать. Праздник прерывается жестокой атакой медведей-оборотней — ко-

Снова контракты на утопцев и призраков — жизнь в Темерии не сахар.

С коня можно как следует вдарить мечом, но это не слишком удобно, маневрировать проще на своих двоих.

У стражи никаких шансов: нет лучников, вокруг пространство для маневра. Сейчас Геральт откроет этим людям мир боли.

му-то обглодали лицо, другим переломали кости. Все очень плохо.

После атаки Геральту нужно либо отправиться за нетерпеливым сыном Краха и затеять войну с одним из кланов, или поискать улики на месте трагедии вместе с его уравновешенной сестрой. В первом случае ведьмаку придется выбраться за пределы Каэр Трольде и много размахивать мечом, во втором мы больше занимаемся детективной работой и раскрываем личность заговорщика. «Такого кошмара у нас не было со времен белых похорон», — говорят нам, иронично ссылаясь на мартиновскую «Красную свадьбу». «Игру престолов» в CD Projekt любят не только дизайнеры.

Арбалет у Геральта больше как вспомогательное оружие — бьет не слишком сильно, но к нему можно раздобыть особые болты.

КАК ГЕРАЛЬТУ СТАТЬ БАРАНОМ

Самое главное, что удалось вынести из трехчасовой сессии: в The Witcher не изобретают миллион крючков и мотиваторов, здесь вручную прорабатывают открытый мир, населяют его существами и персонажами, а потом нанизывают на виртуальную Темерию много сложных, взаимосвязанных систем. Все ради одной цели: игрок должен поверить в то, что творится на экране. Это было важно в Gothic, это остается актуальным и для «Дикой Охоты».

Без вмешательства Геральта мир живет своей жизнью. Люди в поселениях защищаются от монстров, реагируют на погоду — ищут укрытие от дождя. Само явление «Дикой Охоты» сопровождается разломами в земле, вокруг которых все покрывается толстой коркой льда. Обратить влияние разломов невозможно — это не Dragon Age.

Экономическая система зависит от нескольких факторов — рыба, например, будет дешево стоить рядом с реками, в охотничьем поселении выгоднее покупать кожу для создания предметов. А смена дня и ночи в «Ведьмаке» сделана не просто для того, чтобы любоваться на красивый закат, — в зависимости от времени суток по земле бродят совершенно разные монстры. Как и в **Dragon's Dogma**, гулять по Темерии ночью нежелательно — съедят быстрее обычного.

Стоит только ворваться в эту экосистему, и вскоре станут заметны изменения. Например, если истребить какой-то вид животных, другие твари займут освободившуюся нишу. Если убьете слабых монстров, на их место могут прийти другие, более злые. Уничтожили крупное чудовище — скорее всего, прибегут мелкие, им уже некого бояться, а у местных могут возникнуть проблемы. Сдохший монстр начинает источать запах. Сначала свежий, и на него сбегаются разные хищники, потом гнилостный — это привлекает разных падальщиков и чудовищ.

Дамьен Монье, старший геймдизайнер, работает над частью экосистем. Говорит, что мир нового «Ведьмака» даже слишком интерактивен. Вот, например, ведьмачий знак Аксий. Людей он заставляет какое-то время сражаться на вашей стороне. С животными все интереснее — овечкам покажется, что вы баран, и все стадо будет бегать за вами.

Его отдельная гордость — поведение гусей. Монье рассказывает, что впечатление об игре составляется из самых незначительных мелочей, которые и заметит не каждый. Так вот, по его словам, гуси ведут себя как живые — это не просто декоративные объекты, работающие на простом скрипте. Сам Монье может сидеть в офисе и весь рабочий день смотреть трансляции с веб-камер или YouTube — наблюдать за поведением птиц.

■ ■ ■

Над последними примерами можно смеяться сколько угодно, но все же The Witcher 3: Wild Hunt выходит далеко за пределы забавных отсылок к «Игре престолов» и точной симуляции поведения гусей. Как минимум потому, что в CD Projekt RED не пытаются перенести опыт MMO в одиночную игру, а делают все, в сущности, по-старому. Добро пожаловать в огромный мир, что живет по своим законам и принципам. Мир, где в каждом уголке может скрываться тайна.

Я провел три часа в этой кессонной камере, отвыкая от бесконечных побочных квестов и однотипных поручений. За кадром осталось много всего интересного — скажем, в какой-то момент мы сможем сыграть за дополнительного персонажа. Подробностей пока не сообщают, кроме того, что по стилю игры вторая героиня, Цири, будет напоминать Геральта.

Так и не увидел серьезных многоступенчатых квестов, которые показывали год-полтора назад, но теперь очень хочу посмотреть, что будет дальше. Это значит, что Геральту придется плыть сквозь шторм по архипелагу Скеллиге, сразить несколько дюжин чудовищ и раскрыть еще десяток заговоров. Ему не привыкать. ■

Приставать к мужчине с оружием и звериным взглядом — не самая лучшая идея.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

У студии CD Projekt RED получается своя «Готика». Масштабная, жестокая и немного спокойная по сравнению с другими современными ролевыми играми.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90

УСТРОЙ ДЕСТРОЙ

Ян Кузовлев

Жанр
экшен
Издатель
Square Enix
Разработчик
Avalanche Studios
Мультиплеер
отсутствует
Платформа
PC, PS4, xBox One
Сайт игры
justcause.com
Дата выхода
2015 год

JUST CAUSE 3

В стокгольмском офисе **Avalanche Studios** на входе висит искореженная железяка: куча дыр от пуль разного калибра, где-то металл вообще разворочен. В этой груде железа с трудом узнается капот от автомобиля, чей владелец был настолько озабочен проблемой вентиляции, что решил превратить его в дуршлаг.

«Это мы записывали звуки стрельбы для **Just Cause 2** и почему-то стреляли при этом в капот. Логики никакой, но было весело», — рассказывает руководитель студии Кристофер Сандберг.

История с капотом удачно соотносится с общим впечатлением от Just Cause. В серии можно попытаться отыскать глубокий смысл, но не стоит, если вы не хотите ощутить неловкость — как если бы ваш товарищ принялся детально разбирать зрелищный кинофильм и объяснять, что вот этого и этого быть не может. Парашюты так не работают, оружие так не стреляет, а человек по воздуху с такой скоростью летать не умеет и наверняка разобьется. Замечания верные, но совершенно никому не нужные.

И вообще трогательная история про свержение диктаторского режима вряд ли раскроется с неожиданной стороны, как в случае с метросексуалом Пэйганом Мином. Она и не должна — Just Cause не склонна ни к рефлексии, ни к постмодернизму **Saints Row 4**, где по радио читают Шекспира.

Вместо этого она бережно поддерживает атмосферу мачизма в духе «крутые парни не смотрят на взрывы»: для нашего героя Рико Родригеса в порядке вещей запрыгнуть на реактивный истребитель и не сорваться, устроить космической мощи диверсию или схватить большую пушку и что-нибудь разнести.

Если уж и свергать диктаторский строй, то с головокружительными трюками и стрельбой из тяжелого пулемета на весу.

Навстречу солнцу

Так было и во время сорокаминутной превью-сессии: стоишь

Не знаем, зачем Рико истребитель — мужчина ловко летает и без него.

Без посторонних объектов под рукой с вертолетом справиться будет сложнее.

ПОЛНОСТЬЮ СРАВНЯТЬ С ЗЕМЛЕЙ ГОРОД НЕ ПОЛУЧИТСЯ, РАЗРУШАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ ПОМЕЧЕНЫ ЦВЕТОМ.

ПОЧТИ СУПЕРМЕН, ТОЛЬКО РЕАКТИВНЫЙ ГРАНАТОМЕТ ВМЕСТО ЛАЗЕРА ИЗ ГЛАЗ.

себе на обочине, вокруг средиземноморские пейзажи, домики, крытые красной черепицей, туда-сюда проносятся машины. На полях аккуратно расставлены тюки с сеном, вдали море, пляж и скалы. По правую руку поселение, а в центре, конечно, сверкает бронзовая статуя диктатора. В руках у Родригеса тяжелый пулемет — тот самый, что рвет автомобиль в клочья. И это на редкость бестолковая штука, особенно когда начинаешь понимать, на что способен главный герой.

Дело вот в чем. Основная механика в Just Cause 3 — взаимодействие с чудо-крюком. Как и во второй части, персонаж может цепляться почти за любую поверхность и быстро притягиваться к ней. Раз — и мы на крыше дома. Два — приземляемся. Три — цепляемся за что-нибудь далекое, набираем скорость, в воздухе волшебным образом раскрываем парашют и уносимся в закат.

Веселье с крюком на этом не заканчивается: намного полезнее не притягиваться к чему-нибудь, а связывать предметы и людей. Так, можно прицепить к какому-нибудь неудачнику баллон с пропаном, а потом аккуратно в него выстрелить — в космос жертва не улетит, зато смачно взорвется в небе.

Эти два важных момента — маневрирование и сцепление — в Just Cause 3 серьезно переработали.

Во-первых, для более скоростных и опасных полетов у Рико есть костюм для планирования — вингсьют. Он настолько хорошо прижился в новой игре, что вторую часть без него уже не воспринимаешь, слишком медленно все происходит. Парашют недостаточно быстр и теперь нужен скорее для того, чтобы кружить около базы и лениво плеваться из гранатомета или набирать высоту. Иное дело вингсьют — на нем удобно летать по тоннелям и быть человеком-ракетой.

Во-вторых, раньше у героя имелся только один трос, которым можно было сцеплять два объекта. Теперь этих тросов три штуки, но важно даже не количество, а новый способ взаимодействия с ними — мы дистанционно контролируем степень натяжения тросов.

Потенциал для веселья и тактических маневров при этом ощутимо увеличивается. Ничто не мешает поймать часового между двух автомобилей и со всей силы его расплющить. Или соединить машины вереницей и устроить серьезную катастрофу.

Фишка с тросом работает и во время маневрирования: летишь себе, цепляешься за скалу, натягиваешь трос как следует — и тебя уносит еще быстрее, словно из рогатки. Почти как Человека-паука, если б он был латиносом и любил взрывчатку.

О головокружительных полетах и твердом намерении отвоевать средиземноморский архипелаг поначалу забываешь: когда в твоем распоряжении такие возможности по экспериментам с физическим движком, думать о том, что где-то там еще припасен адской мощи пулемет, совсем не хочется.

НАВСТРЕЧУ ВЗРЫВАМ

Just Cause 3 осторожно заходит на территорию **Goat Simulator** (играми с физической моделью) и **Battlefield 4**. Для кого-то популярный милитари-шутер — это нудная игра про беготню от точки возрождения до места очередной смерти, а другие, весело хохоча, сносят людей на реактивных истребителях ударом шасси в голову. Ну или минируют решетку джипа, чтобы потом не так обидно было врезаться в танк.

Свержение диктаторского режима требует определенных навыков и воображения. В том же Saints Row 4 вы летаете с помощью одной кнопки, а в Just Cause 3 важно вовремя переключаться между парашютом и костюмом и заранее просчитывать траекторию, чтобы зацепиться крюком за скалы и ловко взмыть в воздух.

Дополнительные задания поощряют творческий подход — после того как Рико зачистит тот или иной стратегически важный объект, откроется мини-игра. В ваших руках вся взрывчатка мира, на базе никого нет, и ваша задача, как в древней **The Incredible Machine**, разложить бомбы и закрепить тросы так, чтобы спровоцировать цепную реакцию и причинить комплексу побольше разрушений.

В превью-версии получилось сделать одно серьезное дело — освободить полицейский участок, уничтожив при этом автостоянку, и не оставить камня на камне у прибрежной базы. Из дополнительных развлечений нас ждали неуклюжая езда на машине по шоссе (авто управляется ужасно неотзывчиво) и полет на вингсьюте по контрольным точкам (уже веселее).

Штурмовать базу было увлекательнее всего — она большая, на территорию можно зайти с нескольких сторон. Сразу поднимается тревога, на шум слетаются вертолеты — после чего Рико, естественно, соединяет вертушки и сталкивает их с чем-нибудь взрывоопасным. Огромная антенна на верху башни падает и накрывает часовых огненным всполохом.

Вне городка с полицейским участком и базой делать пока нечего, вокруг скалы и дикая природа. Не совсем понятно, насколько насыщенной будет карта. Сборка ранняя, не во все места можно попасть — вдали от цивилизации только пальмы, песчаные пляжи и пустая пещера со входом в форме черепа. Зато по такой красоте можно беспрепятственно летать.

В многоэтажных конструкциях, где полно вышек и решеток, наоборот, легко запутаться. Можно неудачно зацепиться и удариться головой о потолок. Игра более или менее неплохо работает на просторных локациях, там все трюки делаются без проблем, но как только Рико становится тесно, раздражение испытывает и игрок.

■ ■ ■

В те сорок минут, что я провел за игрой, веселее всего было экспериментировать с тросом: обрушивать статуи, сталкивать врагов, выстраивать сложные цепочки из объектов и одним нажатием кнопки проделывать солидную дыру в бюджете бородатого диктатора.

Другое дело, что эта взрывная и искрящая история может надоесть: если вся Just Cause 3 будет как первые сорок минут, без новых элементов, то хулиганство со статуями и опыты по запуску наемников в стратосферу однажды перестанут развлекать. ■

ОБЫЧНО ПЕРЕСТРЕЛКИ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ НЕ ТАК МИРНО И АВТОМОБИЛЕМ КОГО-ТО ДАВИТ.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В JUST CAUSE 3 ТЫ КАК АКУЛА — НИКОГДА НЕ ОСТАНАВЛИВАЕШЬСЯ И СМЕРТЕЛЬНО ОПАСЕН. ТЕПЕРЬ ОСТАЛОСЬ ПОМЕСТИТЬ АКУЛУ В ОСМЫСЛЕННЫЙ КОНТЕКСТ И ПОСМОТРЕТЬ, КАКАЯ У ИГРЫ БУДЕТ ИСТОРИЯ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60

Родион Ильин

Жанр
Файтинг

Издатель и разработчик
Capcom

Платформа
PC, PS4

Дата выхода
2016 год

STREET FIGHTER 5

*В декабре минувшего года **Capcom** и **SCE** заявили о стратегическом партнерстве с прицелом на развитие жанра файтингов. Слова у них с делом не расходятся — тут же прозвучал анонс **Street Fighter 5**. Вернее, сначала в Сеть утек тизер-ролик («Ой...» — сказал по этому поводу создатель **Tekken** Кацухиро Харада в своем «Твиттере»), а затем были официальный показ геймплея на фестивале PlayStation Experience и стриминг поединка с турнира Capcom Cup 2014. Мы собрали воедино все, что на сегодняшний день известно о новой игре.*

0:13

ТЕХНОЛОГИЯ БИТВЫ

Для Street Fighter 5 выбрали движок Unreal Engine 4, а это значит, что в мире «быкоподобных» мультяшных бойцов появится реалистичная физика. Заявлена и подтверждена видеороликом эффектная разрушаемость окружения: стены разлетаются в щепки. Кроме того, разработчики обещают смену погоды и времени суток. Но если представить, что во время боя неожиданно начнется град, еще можно, то со вторым пока непонятно — раунды все-таки не настолько долгие.

Вдобавок заявлена некая новая возможность V-Trigger, позволяющая «быстро менять положение бойца во время сражения». О том, что это значит, авторы пока хранят молчание. Но мы подумали, что вам стоит знать.

0:31

ФАЙТИНГ С СЮЖЕТОМ

На старте заявлены шестнадцать персонажей, в том числе Чарли Нэш, который прежде считался погибшим. С выходом последующих «сезонов» к уличные боям будут постепенно присоединяться новички. Разработчики явно подсмотрели идею сезонности в недавнем ремейке **Killer Instinct**. А по примеру перезапущенного **Mortal Kombat** они планируют наградить игру связной историей.

0:49

PC vs. PS4

PC-игроки и консольщики смогут бросать друг другу вызов: игровые сервера Street Fighter 5 будут общими. «Мы хотим соединить целые сообщества игроков!» — похвастался продюсер игры Ёсинори Оно. К слову, аналогичная механика уже реализована в отечественной **War Thunder**.

Однако принуждать к межплатформенным матчам Capcom не станет и обещает позволить создавать закрытые лобби только для игроков одной платформы. Вообще же есть мнение, что разработчики пытаются подружить свой файтинг с мышкой и клавиатурой только из желания подзаработать на рынках Латинской Америки, Южной Азии и Африки, где консоли традиционно не в почете.

ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

(автор Игромании)

Я — давний фанат файтингов. Баланс во всех частях серии Street Fighter оттачивался годами, а механика поединков менялась черепашьими темпами. Благодаря этому игра заслужила определенную репутацию и неизменную поддержку поклонников. SF традиционно собирает больше всего участников на турнирах, а в сетевых режимах достаточно игроков даже во времена выхода других виртуальных единоборств.

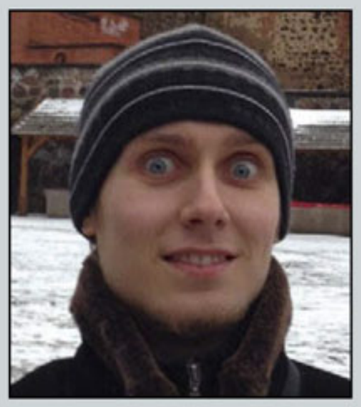
На исходе 2014 года четвертая часть обзавелась последним дополнением, в котором разработчики учли все самые важные пожелания игроков. **Ultra Street Fighter 4** менялась и совершенствовалась на протяжении всего жизненного цикла ушедшего поколения консолей. Анонс новой номерной части подоспел очень кстати — лучше отполировать «четверку» уже просто невозможно.

Однако закостенелость и боязнь отойти от выверенных норм может оказать пятой части медвежью услугу. По тем кусочкам видео, что разработчики показали широкой публике, впору запускать конкурс «найди десять отличий». Визуальный стиль перекочевал прямиком из четвертой части, разве что костюмы персонажей стали более детализированными — на поясе Чун Ли можно даже разглядеть азиатский узор с драконами.

Прежними остались и движения. Разве что от привычных хадукенов и сюрикенов разлетаются снопы разноцветных искр. В новой номерной части, заточенной под новые консоли, хотелось бы увидеть больше визуальных красот и изменений.

Зато арены, на которых предстоит сражаться старым знакомым, заметно преобразились. Увеличилась глубина прорисовки, окружение стало реагировать на поведение бойцов, и после особо эффектных приемов того и гляди что-нибудь развалится. А если хорошенько припечатать противника к стене, тот проломит собой преграду и бой продолжится уже в другом помещении.

Было бы наивно ждать в Street Fighter 5 глобальных перемен. Capcom слишком дорожит репутацией своего «идеального файтинга». И вряд ли игра станет дружелюбней к новичкам. Впрочем, не будем запирать в сундуке все надежды на приятные и неожиданные изменения — мы рассчитываем, что разработчики о таких вещах пока просто помалкивают.



РОДИОН ИЛЬИН

(редактор Игромании)

Почти у каждого поколения игроков есть своя любимая Street Fighter — как-никак, японская серия файтингов зародилась в дремучем, по меркам индустрии, 1987 году. И уже начиная со второй части она сделала жанр модным — только ленивый не пытался скопировать удачное управление (блок кнопкой назад, разбивка ударов рукой и ногой по трем степеням силы) и принципы расчета попаданий. Да и сегодня SF входит в число самых долгоиграющих и продаваемых франшиз Capcom. Неудивительно, что серия продолжает эволюционировать. Пусть и очень неспешно.

В наступившем году на PS4 появятся сразу две части серии. Во-первых, Ultra Street Fighter 4 в своей самой распоследней вариации. Напомним, исходная версия «четверки» вышла на старых консолях в 2009 году. Разработчики со временем добавляли новых персонажей, и теперь в игре сорок четыре бойца на выбор.

Ну а вторая игра — собственно, анонсированная пятая часть. Ёсинори Оно признался, что рекламная кампания для первых дней после рассекречивания проекта оказалась сорванной из-за утечки ролика на YouTube. Во время PlayStation Experience нам собирались показать коротенький тизер, но на экстренном совещании высшего руководства компании решили продемонстрировать и геймплей.

Сергей, наш редакционный спец по файтингам, уже сказал, что принципиальных отличий в механике пока не заметно. Но кое-что любопытное я все же усмотрел: помимо истории (или как минимум сюжетного фона), в игре появится визуальный юмор. Во время демонстрационного боя на Capcom Cup 2014 Рю мощным хадукеном отбросил Чун Ли из зала японского ресторанчика куда-то на кухню. Девица больно стукнулась о стол, и чаша с лапшой, стоявшая сверху, красиво наделась ей на голову. Чун Ли так и продолжила сражаться до победного, не снимая миски с головы. Смотрелось жутко уморительно. Любопытно, что еще придумают авторы.

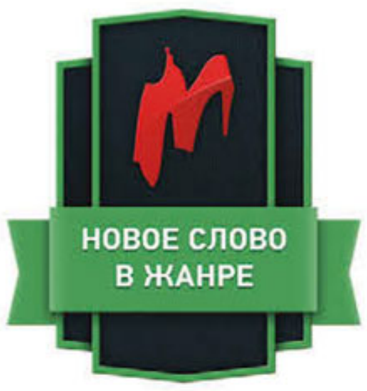
КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

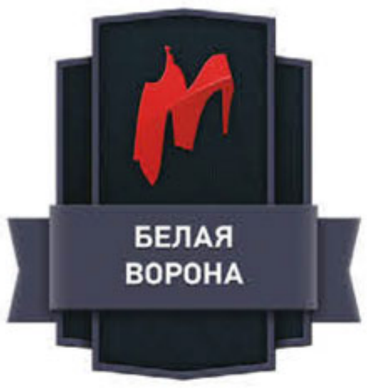
Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

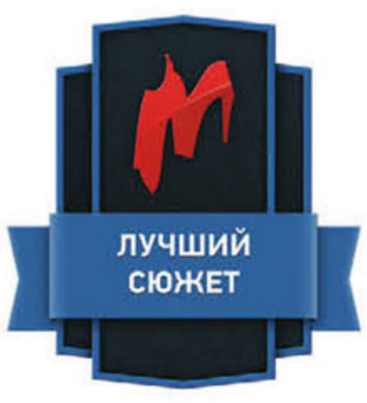


Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.



Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.



Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

РЕЙТИНГИ

0-2 ЖУТЬ

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 ПЛОХО

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 СРЕДНЕ

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 ХОРОШО

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 ОТЛИЧНО

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 ВЕЛИКОЛЕПНО

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

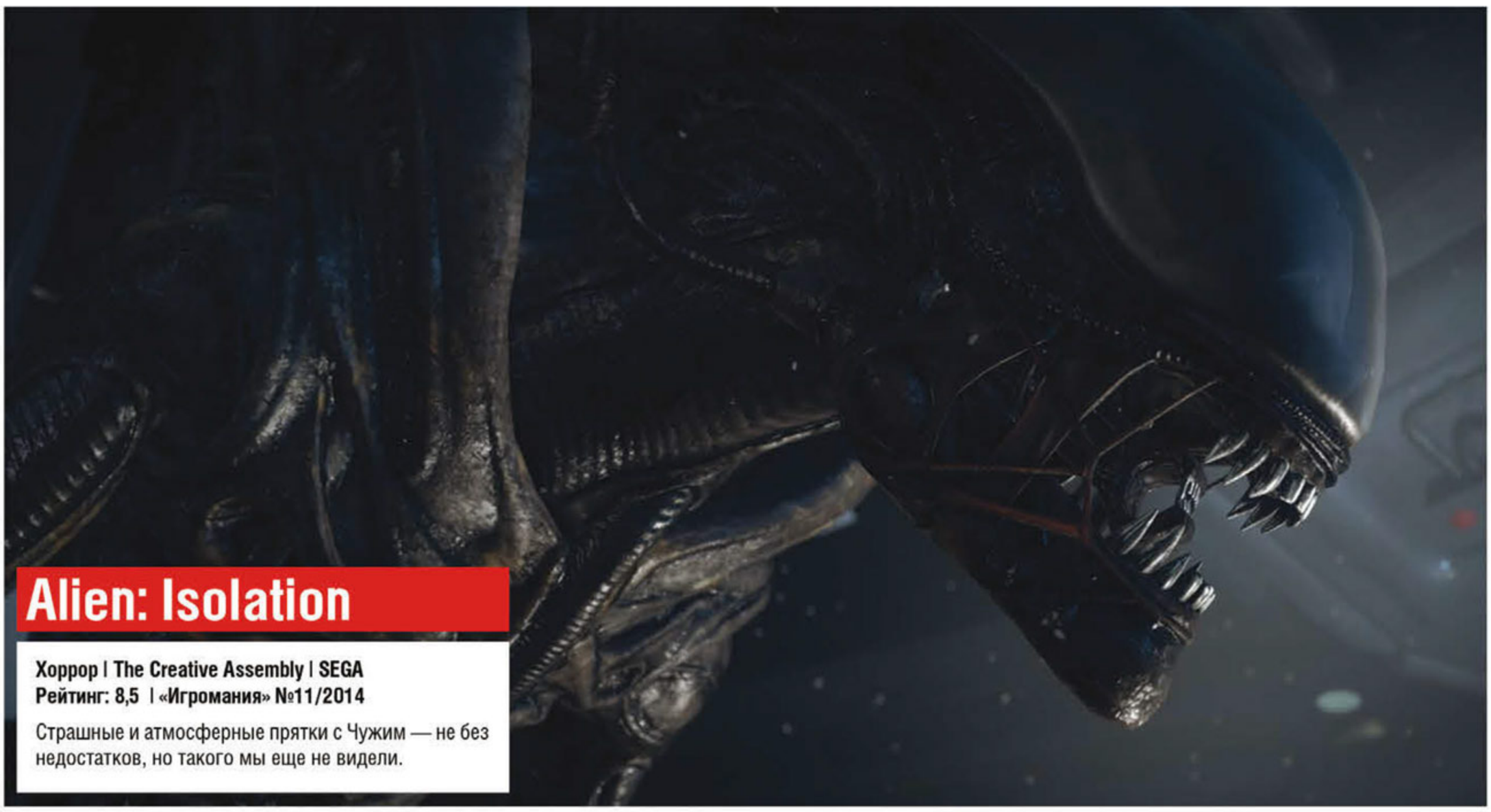
10/10 ИДЕАЛ

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.



Alien: Isolation

Хоррор | The Creative Assembly | SEGA
Рейтинг: 8,5 | «Игромания» №11/2014

Страшные и атмосферные прятки с Чужим — не без недостатков, но такого мы еще не видели.

The Evil Within

Хоррор | Tango Gameworks | Bethesda Softworks
Рейтинг: 7,0 | «Игромания» №12/2014

Синдзи Миками сделал необычную игру про свои страхи — в The Evil Within неуютно, грязно и отвратительно, но так и должно быть.

Dragon Age: Inquisition

Ролевая игра | BioWare | Electronic Arts
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №12/2014

Огромная, захватывающая и невообразимо красивая ролевая игра. О том, что Dragon Age окончательно отбросила старомодные манеры Origins, можно думать что угодно. Но теперь у серии есть свое лицо — и оно больше ни на что не похоже.

Wolfenstein: The New Order

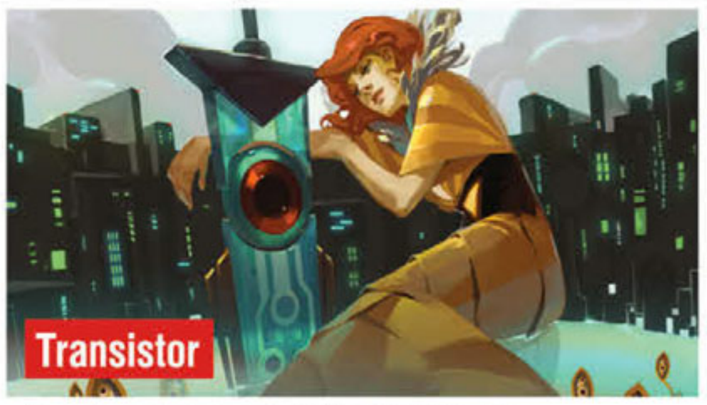
Экшен | MachineGames | Bethesda Softworks
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Не ожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Divinity: Original Sin

Ролевая игра | Larian Studios
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.



Transistor

Приключение, ролевая игра | Supergiant Games
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

Destiny

Экшен, MMO | Bungie | Activision
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №10/2014

Игру про космос критикуют за ее однообразие, но почему-то только после того, как проведут в ней пятьдесят часов. Прекрасный шутер и пока что неплохая сетевая игра.

В РАЗРАБОТКЕ

CHRISTOPHER BROOKMYRE'S

BEDLAM

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
KISS LTD.
РАЗРАБОТЧИК
REDBEDLAM
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

САЙТ ИГРЫ
bedlamthegame.com

КОГДА ТРАВА БЫЛА ЗЕЛЕНЕЕ

Денис Майоров

Ностальгия — неоднозначное чувство. Умело сыграв на нем, разработчики способны сгладить недостатки своей игры. Нескладный платформер без единой толковой идеи, зато оформленный в восьмибитном стиле и изобилующий отсылками к тем же знаменитым водопроводчикам, игроки эпохи пятой **GTA** быстро забросят и забудут. А вот у «ветерана» пару струнок в душе он все-таки затронет. Даже если умом понимаешь — халтура.

Но не все на этом паразитируют. Время от времени разработчики, обратившись к прошлому, создают нечто действительно уникальное. Взять прошлогоднюю **Evoland**: в крохотной двухчасовой кампании удалось передать весь путь развития ролевого жанра и попутно незлобиво высмеять его многочисленные штампы. **Bedlam** примерно о том же, только рассматривает историю видеоигр в целом.

ЛОЖКИ НЕТ

Bedlam основана на одноименном романе шотландского писателя Кристофера Брукмайра. У нас он не слишком известен, но в Европе весьма популярен. Кроме того, он игрок! И идею проекта по мотивам «Бедлама» воспринял с большим энтузиазмом, даже сам влился в команду разработчиков.

«Bedlam — это дань видеоиграм во всех их формах и проявлениях. Признание важной роли видеоигр в нашей жизни, — говорит Брукмайр. — Я с большим нетерпением жду встречи с персонажами из нашей игры, очень хочу прогуляться по мирам, которые мы создаем».

Сюжет романа, вышедшего в прошлом году, крутится вокруг Росса Бейкера — талантливого инженера, работающего на крупную корпорацию. Устав от статуса «офисного планктона», он вызвался подопытным для сомнительного эксперимента, связанного с новейшей технологией сканирования мозга. Результат оказался неожиданным — Росс очутился в мире шутера Starfire, заигранного до дыр еще в десятилетнем возрасте (не пытайтесь найти игру на просторах интернета, она придумана писателем).

Однако в Bedlam история чуть видоизменена. В главной роли здесь — Хизер Куин, коллега Росса, но ей уготовано схожее испытание. Причем девушке особенно не повезло: мало того, что она попала в видеоигру, так еще и превратилась в изуродованного имплантатами киборга.

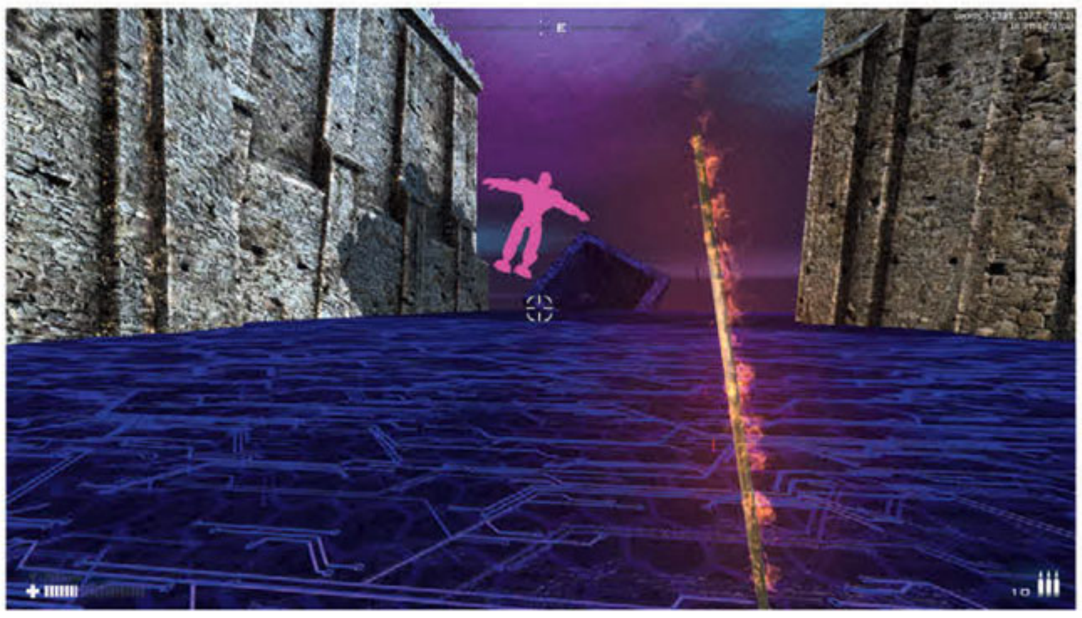
Вскоре Хизер знакомится с другими застрявшими в виртуальном мире — оказывается, таких уже много. С помощью радиопереговоров «коллеги по несчастью» будут направлять девушку и влиять на ее судьбу. Впрочем, она и сама не робкого десятка, слезы лить, чуть что, не привыкла. Вместо этого она хватает бластер и начинает пробивать себе путь к свободе — то есть в реальный мир.

Тут-то ностальгия и накрывает с головой. На ранних этапах Bedlam выглядит, звучит и играется один в один как **Unreal**, **Quake 2** и другие фантастические шутеры девяностых. Те же безумные скорости, то же приятное чувство полного контроля персонажа. Сразу понимаешь, что навыки стрейфа буквально вбиты в подкорку и нужно лишь подобрать верный ключик, чтобы их активировать.

Стилизация вышла настолько подробной, насколько это возможно. Пиксели в пол-экрана, скудный набор звуков, полное отсутствие

У Хизер Куин очень соблазнительный голос и прелестный акцент. Жаль, что внешне она — вылитый строгг из Quake 2.

Арсенал под стать самой игре: бластер, дробовик, ракетница — сущая классика. Даже рокет-джампы делать можно!



Прежде чем попасть на следующий уровень, предстоит попрыгать среди таких вот психоделических пейзажей.

Старое оружие на новом уровне игра отбирать не будет. Так что поначалу во фрицев можно задорно пострелять из бластера.

физики (только коробки да враги весело разлетаются в стороны) и окружение в духе «два ящика и стол» — а что еще нужно, черт подери? Вдобавок Хизер регулярно острит на тему FPS конца прошлого века. Игрок, заставший те чудесные времена, определенно сначала улыбнется, а затем пустит скупую слезу. Очень жаль, что новое поколение, скорее всего, останется равнодушным.

СКУПАЯ СЛЕЗА НОСТАЛЬГИИ

Но пелена ностальгических чувств потихоньку развеивается, и вот тогда геймплей двадцатилетней давности начинает ощущаться болезненней. Разработчики заботливо воссоздают классические геймдизайнерские болячки того времени. Например, раньше было не принято разжевывать игроку, как, куда и зачем ему нужно идти. Поэтому приготовьтесь — здесь с вами никто не станет нянчиться, разбираться во всем придется самостоятельно.

Зато на разнообразие грех жаловаться. Уже через двадцать минут после начала игры и после сражения с первым *невероятно сложным* боссом (хардкорность — еще одна дань олдскулу) девушка находит портал — «глюк системы». За ним обнаруживается типичный восточноевропейский городок времен Второй мировой. Разгневанные фрицы, маузеры и танки прилагаются. Предмет для шуток главной героини резко меняется. Бывалые игроки распознают колкости в адрес первых **Medal of Honor** и **Call of Duty**.

Перестреляв пиксельных немцев и снова шагнув в портал, девушка оказывается на арене типичного онлайнового шутера в духе **Quake 3**. Здесь ей предстоит сразиться против монстров под аккомпанемент гневных воплей школьников в общем чате...

Еще через пару порталов Хизер перенесется в сырые подземелья, а потом в средневековый городок с ворохом отсылок к **The Elder Scrolls**. Затем будут поля сражений стратегии в реальном времени, **Space Invaders** и лабиринт из **Pac-Man**! И это только самое начало.

Этот абстрактно-кубический босс обладает уникальной способностью — он может в одиночку испортить впечатление от всей игры. Придется перетерпеть.

«ДЕНДИ» НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Сменой декораций создатели не ограничиваются, на каждом уровне меняется и игровой процесс. Так, в Восточной Европе времен Второй мировой вместо лихих и дерзких бластерных перестрелок нас ждут аккуратные вылазки из окопов и метания гранат в окна — снайперы, знаете ли, не дремлют.

В кромешной тьме подземелий воевать предстоит уже с живыми мертвецами, ориентируясь по хрипам, стонам и звуку волочащихся конечностей зомби. Ну а на улочках фэнтезийного города мы отбиваемся мечом от скелетов и отчаянно швыряем в них огненные шары.

Но такие изменения в механике значительными не назовешь. Совсем другое дело — RTS-уровень. Крошечные танчики обстреливают девушку из всех своих орудий, заставляя действовать как можно быстрее. Убраться с уровня, пока таймер не отсчитал последние секунды, поможет проверенный временем и испытанный тысячами игроков старый добрый рокет-джамп. Универсальный ускоритель! Однако ракеты в дефиците, а вражеские боевые машины все быстрее окружают великаншу — убивают тут на счет раз.

Но совершенно особый случай — эра восьмибитных игр! На уровне имени легендарной Space Invaders придется сесть за штурвал космического кораблика и побороть свору невежественных пришельцев. С пулеметом наперевес мы носимся по локации и поливаем огнем спускающихся откуда-то сверху недружелюбных инопланетян. С такого ракурса классическую игру мы еще не видели.

В лабиринтах Pac-Man придется, наоборот, сложить оружие… и широко раскрыть рот, чтобы слопать все шарики, избегая при этом встречи с привидениями, — все как в классической игре. С той лишь разницей, что бегать нужно с видом от первого лица! Понятно, что ориентироваться в лабиринте с такой перспективой почти невозможно. Спасением станет проекция на потолке, отображающая передвижения Хизер и всех ее противников, — еще одно нестандартное переосмысление игры детства.

■■■

Даже будучи в «раннем доступе Steam» (сейчас игра представлена короткой демоверсией), Bedlam вызывает исключительно приятные эмоции. Умелое заигрывание с ностальгическими чувствами дополняется прекрасной стилизацией уровней и оригинальными геймплейными находками. Кроме того, безумное действо подчеркивает необычная история, за которую в ответе автор книги-первоисточника. Грядущий результат нас как минимум интригует! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Для любого, кто провел девяностые в обнимку с компьютером, Bedlam — настоящий подарок. Разработчикам осталось придумать, чем заманить в свою игру тех, кто не знаком с Quake и Unreal и младше Space Invaders лет на десять.

Процент готовности: 70%

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Armikrog.

ЖАНР
ПЛАСТИЛИНОВЫЙ КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
PENCIL TEST STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, WII U
САЙТ ИГРЫ
ARMIKROG.COM
ДАТА ВЫХОДА
2015 ГОД

ИГРА В ИСКУССТВО

Мы говорим «ручная работа», когда хотим оценить продуманность и тщательность исполнения. Но порой, как в случае с легендарной игрой **The Neverhood** и ее духовной последовательницей **Armikrog**, это выражение перестает быть метафоричным. Тонна пластилина, пара десятков картонных коробок, одна камера в режиме покадровой съемки, целый год кропотливой работы — и в результате на свет появляется игра по-настоящему штучной ручной выделки.

СПИЧКИ В БРЮХЕ

В середине девяностых пластилиновая Neverhood стала белой вороной среди традиционных классических квестов подвида point & click. Пластилиновый герой Клэймен (он же Глинко в одном из русских переводов) просыпался в незнакомой комнате, не имея ни малейшего представления о том, как он в ней очутился. Чтобы понять, что произошло, предстояло собрать по всей Небывальщине двадцать видеокассет с запечатленной историей мира.

Увлекательная история и необычная пластилиновая картинка были не единственными козырями игры. Она не утомляла занудным пиксельхантингом и перегруженным инвентарем. Подобранные предметы, например спички, герой виртуозно прятал себе в живот и столь же беззаботно их оттуда доставал. Головоломки не требовали перебора несочетаемых предметов в инвентаре (его как такового и не было), нужно было полагаться на собственное внимание и логику.

Веселое яркое действо до сих пор живо в памяти многих квестоманов старой закалки. Если же вы к ним не относитесь или попросту игрок «новой школы», пересмотрите мультфильмы **«Пластилиновая ворона»** и **«Падал прошлогодний снег»** — очень близким по духу безумием были наполнены и уровни Neverhood.

На волне успеха разработчики выпустили продолжение **Skullmonkeys**, только это уже был не квест, а «пластилиновый» платформер для первой PS. Однако консольная публика не оценила стараний **DreamWorks Interactive**. А еще через пару лет студию со всеми потрохами купила **Electronic Arts**, чьи боссы на дальнейшей судьбе Клэймена поставили крест.

НУЖНО БОЛЬШЕ ПЛАСТИЛИНА

С подобным исходом создатели Neverhood не смирились. Все права на игру остались у EA, но кто заставляет цепляться за прошлое? Ведь можно назвать новую игру не Neverhood 2, а, скажем... Armikrog! И героя пускай зовут иначе, и даже глаза у него будут другого цвета!

Главное, что вся старая команда разработчиков опять в сборе. Аниматор Дуглас Тен-Нэйпел (помимо Клэймена, он придумал червяка Джима из **Earthworm Jim**), Майк Диц и Эд Скофилд, основавшие **Pencil Test Studios**, снова работают

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ ТОММИНАВТА ВЫГЛЯДИТ... СТРАННОВАТО.

КОЛЬЯ, КОНЕЧНО, ПЛАСТИЛИНОВЫЕ, НО ВСЕ ЖЕ МОГУТ ПРОКОЛОТЬ НАШЕГО ГЕРОЯ БУКВАЛЬНО НАСКВОЗЬ.

А ВОТ И ПЕРВЫЙ ГОСТЬ!
МОЖЕТ, НЕ СТОИТ ТАК СЕБЯ БЕСПЕЧНО ВЕСТИ?..

...ВЕДЬ ТО, К ЧЕМУ ПРИВЯЗАН ЭТОТ ХВОСТИК,
МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ДАЛЕКО НЕ БЕЗОБИДНЫМ!

вместе. И даже композитор Терри Скотт Тейлор пишет новые мелодии для Armikrog, в то время как его прежние работы звучат в ее рекламных роликах.

Для абсолютного успеха не хватало всего-навсего миллиона долларов. В решении насущной проблемы традиционно помог Kickstarter, и независимая студия смогла закупить тонны пластилина для сотворения нового мира и новых персонажей, столь похожих на некоторых старых.

Вся работа проделывается исключительно вручную. Вначале дизайнеры уровней лепят из разноцветного пластилина место действия в нескольких экземплярах. Одновременно художники сооружают металлические каркасы для фигурок персонажей. Затем скелеты обрастают плотью: на основе пластилинового макета изготавливают формочку, а затем из латекса отливают «живого» героя. Остаются мелочи: раскрасить, добавить мелких деталей — накладные губы, глаза и волосы. Мастера используют самые разные природные материалы — клочки меха, горсти сухой травы, палочки, веревочки, деревяшки. По мнению аниматора Тен-Нэйпела, разнообразие текстур не рушит художественный замысел, а лишь делает картинку визуально интереснее.

Потом начинается самая кропотливая часть работы: любое мельчайшее движение героя выстраивается вручную и записывается на камеру. Кадр за кадром, секунда за секундой, шажок за шажком... Конечно, разработчики активно используют и современные технологии — полировка постобработкой и финальное сведение отснятого материала происходит на компьютере, — но ручная работа все равно стоит во главе угла. Человеку свойственны неточности, мелкие огрехи и несовершенство. И все это передается персонажам, делая их трогательными, смешными и очень живыми. А игру — авторской. На некоторых кадрах даже можно различить отпечатки пальцев, оставленные разработчиками. Почти уникальная подпись.

ЧТО ТАКОЕ АРМИКРОГ

Итак, знакомьтесь: нового пластилинового героя зовут Томминавт, и, чтобы мы об этом не забыли, огромная литера «Т» украшает его майку. Она же выгравирована на корпусе квадратного космического корабля. Межпланетный путешественник не одинок, с ним по вселенной скитается болтливый слепой пес Клюв-Клюв.

В разговорчивости героев заключается важное отличие от оригинала. Если раньше персонажи умели произносить лишь свое имя, то теперь трещат без умолку. На озвучении задействованы Роб Полсен, он же Донателло, и Джон Хидер, он же Наполеон Бонафрог из телесериала **«Черепашки-ниндзя»**. Помогает им Майкл Дж. Нельсон, известный по **«Таинственному театру 3000 года»**.

Новая история традиционно начинается с ЧП. Во время штатного путешествия на корабль Томминавта внезапно нападает космическое чудище, приняв-шее его за лакомство. Подбитый звездолет терпит крушение на неизвестной планете, а герои оказываются запертыми в одной из комнат крепости Армикрог. Завязка точь-в-точь как в Neverhood! Однако дальнейшая история развивается уже совсем иначе. Хотя пасхалки, шутки и отсылки к оригиналу разработчики все-таки обещают.

Искать спасение придется классическим point & click способом. Неспешно исследуем залы крепости, выискивая полезности, давим на кнопочки, двигаем предметы, собираем всякие вещицы — Томминавт, как и Клэймен, ловко прячет найденное барахло себе в брюхо.

Как и прежде, нас никто не будет мучить перегруженным интерфейсом и унылым перебором предметов. Здесь нас ждут основанные на здравой логике задачки и общение с необычными созданиями, населяющими этот заброшенный уголок вселенной. А еще авторы обещают обойтись без длиннющих пустых коридоров, по которым приходилось часами бродить в Neverhood.

И главное новшество — слепой пес станет вторым играбельным персонажем. На взаимодействии героев построены многие головоломки. Простейшие примеры: четвероногий друг сможет протиснуться между прутьев решетки запертых ворот и дернуть за факел-рычаг, открывая их, или переплыть ров вокруг крепости.

Но этим фантазия разработчиков не ограничилась. Томминавт использует пса еще и как подзорную трубу. Ослепнув, собака овладела «астральным зрением» и теперь видит подсказки поверх окружающих предметов. Маленькое неудобство: Томми вынужден всматриваться вдаль буквально сквозь животное. В качестве окуляра — его, простите, попа.

В версии для Wii U обещают даже особое управление: нужно будет прицельно наводить планшет консоли на экран телевизора, высматривая астральные подсказки.

● ●

«Мы занимаемся искусством, в которое можно играть», — сказал когда-то Дуглас Тен-Нэйпел, и он не слукавил. Сегодня выходит огромное количество конвейерных игр, созданных по указке маркетологов. Здесь же мы имеем чистое творчество нескольких увлеченных людей. Когда суперсовременные графические технологии с успехом заменяет простой пластилин, а голливудскую постановку — камерная история одного пришельца, начинаешь догадываться, что именно таких игр не хватает в эпоху современных консолей. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

РАЗВЕ НЕ СТОИТ ПОДОЖДАТЬ ЕЩЕ НЕМНОГО, ЧТОБЫ С ГОЛОВОЙ ОКУНУТЬСЯ В ИРОНИЧНЫЙ И ВОЛШЕБНЫЙ МИР NEVERHOOD? НУ И ЧТО, ЧТО ОН ТЕПЕРЬ НАЗЫВАЕТСЯ ПО-ДРУГОМУ, МЫ-ТО ЗНАЕМ – ИЗМЕНИЛСЯ ОН ТОЛЬКО К ЛУЧШЕМУ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ:
80%

ЖАНР
Симулятор выживания

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Hinterland Inc.

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

САЙТ ИГРЫ
intothelongdark.com

THE LONG DARK

СЪЕСТЬ СЕРОГО ВОЛКА

Светлана Нелипа

Что самое страшное после наступления апокалипсиса? Толпа ощерившихся голодных зомби? Омерзительные мутанты с дробовиками в изуродованных руках? Или, быть может, горы бездыханных тел вдоль опустевших улиц?

Нет, это все пус тяки. Со временем взгляд перестает на них задерживаться, а мозг начинает воспринимать подобный пейзаж как данность.

По-настоящему пугает только одиночество. Звенящая тишина. Давящая беспросветная тоска, обволакивающая все плотнее и тяжелее с каждым днем. От них не скрыться, не спрятаться, не убежать. Единственное спасение — смерть.

УМРИ И ВОСКРЕСНИ

За моей спиной — непреодолимый горный склон. Впереди — деревянная беседка на сваях. Забегаю внутрь, осматриваю углы. Кедровые дрова! Прекрасно. Посеревшая газета! Еще лучше, пригодится на растопку. Куда теперь — налево, направо? Слепящий мертвенной белизной заснеженный лес выглядит одинаково со всех сторон. Ладно, приличные девочки налево не ходят. Усмехнувшись сей плоской остроте, ступаю направо.

Ага, замерзшее озеро, а на льду кабинки для рыбаков. Забегаю в ту, что ближе, обшариваю шкафы. Ничего полезного. Уже порываюсь выйти… батюшки, волк! Зверюга шастает вокруг да около, но забраться внутрь не решается. Но и я теперь в ловушке, голыми руками серого не одолеть.

Делать нечего — в надежде, что он сам уйдет, развожу огонь в печке-буржуйке, кипячу растопленный снег. Жутко хочется есть. Из припасов осталась лишь банка сардин не первой свежести, но голод не тетка. Подбрасываю дров, расстилаю спальник...

...и умираю во сне от пищевого отравления. Все сначала.

Вдалеке что-то чернеет. Рельсы! Замечательно, железная дорога обязательно куда-нибудь выведет. Солнышко светит, сил еще много, можно и пробежаться. Натыкаюсь на перевернутые старые вагоны. В одном из них обглоданный человеческий труп, а рядом валяется ружье — неслыханная удача!

Но стоило отойти на пару-тройку метров, как за спиной послышалось хриплое дыхание и рык. Ружье-то у меня теперь есть, а патроны?..

Третья попытка.

На полпути к бывшей смотровой вышке исчезнувшего лесничего, а ныне моему временному убежищу погода резко портится. Вьюга заметает все вокруг, колкий ветер пронизывает насквозь, уже в двух метрах впереди ничего не разглядеть. Сбиваюсь с пути. Пытаюсь идти вслепую, но падаю и подворачиваю ногу. Приходится разодрать единственную шапку и перчатки на бинты. Нужно согреться!

Развести огонь среди деревьев мешает ветер. Кое-как дохромав до утеса, пытаюсь повторить трюк с костром. Первая попытка. Вторая. Третья... Десять попыток, и все без толку. На моем замерзшем трупе другие выжившие, если таковые существуют, найдут запас дров и две оставшиеся спички. Кому-то повезет. А меня опять ждет неудача, и одним обмороженным трупом в лесу становится больше.

Начинаю снова. На этот раз все складывается, кажется, неплохо: я оказываюсь прямо перед входом на заброшенную гидроэлектростанцию. Внутри хитрые замерзшие агрегаты, явно давно бездействующие. Но главное — сотня шкафчиков и ящичков со всяким спасительным барахлом! Заматываю шею найденным шарфом, меняю перчатки на теплые варежки, перекусываю заветренной вяленой говядиной.

А через минуту уже мной пытается закусить бешеный волк, невесть как пробравшийся в контрольную рубку. Отбиться на сей раз удается, но обработать раны нечем. Заражение крови. Смерть.

Да что ж ты будешь делать!

ЗДРАВСТВУЙ, ЗИМУШКА-ЗИМА

Это были четыре типичные зарисовки из режима «Сталкер», в котором умирать придется до неприличия часто. **The Long Dark** — дебютная игра новоиспеченной канадской студии **Hinterland Inc**. Тем не менее ее костяк — ветераны индустрии. Так, например, за плечами Рафаэля Ван Лиропа, ведущего творческого директора проекта, работа в **Relic** и **Ubisoft Montreal**. В портфолио остальных сотрудников значатся **Neverwinter Nights**, **Jade Empire**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Company of Heroes**, **Far Cry 3**, **Mass Effect** и еще десяток знаковых игр.

К слову, о Mass Effect. В новой игре мы услышим голоса Марка Мира и Дженнифер Хейл. Эти актеры знакомы нам прежде всего по роли Шепарда (обоих полов). А еще в озвучке участвует Дэвид Хейтер, подаривший свой голос Снейку из **Metal Gear Solid**. Пока, правда, не ясно, кого именно будут озвучивать эти замечательные люди, ведь в мире TLD почти все погибли.

Одним несчастливым днем яркая вспышка внезапно озарила

Визуально игра подчеркнуто аскетична. Художники рисуют лес простыми широкими мазками пастельных тонов. И получается здорово!

Печь, кровать, верстак. На самом деле человеку не так уж много надо для жизни.

небо над канадским лесом, а еще через мгновение пала непроглядная тьма. Поначалу геомагнитная буря не причинила вреда тем, кто находился в зоне аномалии. Зато превратила все созданные человеком механизмы в бесполезные ледяные скульптуры.

Позднее выяснилось, что на этом несчастья не кончились и вспышка повлияла еще и на местную фауну. В волков будто бес вселился, они больше не боятся выходить из леса, чтобы поохотиться на людей. Многие пытавшиеся бежать погибли от их клыков. Тех же, кто решил остаться и попытаться исправить ситуацию, ждало медленное угасание от голода и холода: после выброса энергии установились аномальные морозы и воцарилась бесконечная зима. Что самое странное — никто извне даже не пытается прийти на помощь, мир словно позабыл про несколько квадратных километров земли.

Единственный выживший, помимо самого игрока, — пилот частного самолета, оказавшийся в момент аномалии в небе над треклятым лесом. В одну секунду все моторы отказали, а через какое-то время Уильям Маккензи очнулся в лесу среди обломков. Он чудом выжил во время крушения, но понимает, что с полученными травмами долго не протянет. Помощи ждать неоткуда, до цивилизации по самым оптимистичным прогнозам — неделя-две пешком. Придется учиться основам выживания. Как развести костер, имея в кармане одну спичку и мокрый коробок? Где добыть еду и чистую воду среди снегов? Чем перевязать раны?

Но самый главный вопрос — как далеко способен зайти человек в стремлении выжить?

В настоящее время в нашем распоряжении территория в десять квадратных километров. Скоро это пространство увеличится почти вдвое.

ЕШЬ, ПЕЙ, СПИ

Искать ответ придется мучительно: умирая и возрождаясь. Параллельно с нами найти ответ попытаются и сами разработчики — через образ Маккензи. Его история будет развиваться в течение года или даже пары лет — авторы раздумывают над эпизодической моделью распространения. Однако у них нет жесткого плана по срокам, разработчики надеются продолжать работу до тех пор, пока нам, игрокам, интересно.

Впрочем, это дела грядущих дней. А сегодня можно лично испытать себя в режиме песочницы. Игра недавно появилась в раннем доступе Steam. Выбираем пол персонажа (пока не влияет ни на что, кроме голоса) и стартовую зону и оказываемся в одной из случайных точек на карте. В рюкзаке альтер эго минимум вещей — спальный мешок и дюжина спичек. Из одежки только джинсы поверх кальсон, свитер на голое тело, шапочка и перчатки, а потому длительные прогулки по морозу для героя заведомо губительны. Куда бежать, не известно. Ни карты, ни компаса нет, по солнцу не сориентироваться, поскольку небо вечно затянуто свинцовыми тучами.

Уровень жизни персонажа определяется количеством калорий. Запас живительной энергии расходуется постоянно — во время поиска дров, приготовления пищи в походных условиях и латания порванных штанов. Даже во время сна энергия понемногу истощается. Восполнять калории нужно едой... если получится ее раздобыть. Если нет — нарастающий голод приведет к истощению и смерти.

Воду найти, на первый взгляд, чуточку проще — можно зачерпнуть из туалетного бачка или попросту растопить снег на огне. Однако если пренебречь длительным кипячением и антибактериальными таблетками, то дизентерия на следующий день обеспечена.

Долгие прогулки, да еще и с набитым рюкзаком, тоже вызывают повышенную усталость. Если не давать персонажу передышки, рано или поздно он свалится с ног.

Наконец, главный ваш враг — холод. Без нормальной зимней экипировки приходится передвигаться перебежками от укрытия к укрытию, постоянно восполняя драгоценный запас тепла.

Зачастую вы оказываетесь вынуждены ночевать в одном помещении с мертвецом: когда герой истощен, а за окошком хлипкой лачуги или брошенного автомобиля свирепствует метель, жаловаться на молчаливого соседа не приходится. К тому же всегда можно обшарить его карманы. Любая находка ценна. Шкуры, кожа, дрова — рано или поздно все пойдет в дело. Железный лом пригодится для починки инструментов и изнашивающегося в боях с дикой природой оружия. Всевозможные лохмотья пойдут на заплаты и бинты. Волчьи и оленьи потроха — материал для удочек и самодельных одежек.

Запасы разбросанного полезного скарба не восполняются, и буквально через пару дней последний стул уходит на дрова. Игра учит жить в состоянии жесточайшего дефицита. И постепенно к этому привыкаешь. Дикие животные — единственный восполняющийся ресурс. И использовать его приходится на полную катушку, чтобы ни одна кишка или шкурка не осталась попусту валяться в снегу.

Но сколь бы суровые испытания ни подкидывала жизнь, рано или поздно человек приспособится. Если опасная охота на волка прошла удачно, а в расставленные накануне силки попалось несколько кроликов, очень хочется вернуться на базу, где тебя кто-то ждет, и разделить с этим человеком радость победы. Но вас ждет лишь пустая, вымороженная за день хижина.

Именно тогда и начинаешь понимать, что есть вещи пострашнее смерти.

Все, что остается выжившему, — дожидаться наступления темноты, чтобы с чистой совестью лечь спать, ведь топливо для фонаря все равно давно закончилось.

■■■

Планы Hinterland Inc. на ближайшую перспективу — расширить список локаций и выстроить симулятор выживания в условиях аномальной весны, лета и осени. Прочувствовав на себе скрупулезный подход разработчиков, мы рискнем предположить, что даже с потеплением игра не станет проще. Авторы найдут способы испытать нас на прочность.

Кроме того, недавно команда заявила о начале работы над кооперативным режимом. Четверо игроков должны будут научиться по-братски делить между собой скудные припасы и привыкнуть к ответственности за жизни друг друга. Смерть одного означает проигрыш всей группы. Впрочем, пока это только концепция, которая обретет играбельную форму много позже выхода первого эпизода одиночной кампании. ■

В брошенном автомобиле можно переждать метель или укрыться от волков. Вот бы еще радио послушать! Шансон пришелся бы к месту.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Система выживания убедительна и логична. Опасность реальна и ощутима. Дело за малым — дать нам больше смысла бороться за жизнь.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **70%**

ПОСВЯЩЕНИЕ В АВТОСПОРТ

Федор Сивов

Project CARS — симулятор от студии **Slightly Mad**, выходцев из **SimBin** и авторов серии гонок **GTR**. Имея за плечами работу над псевдосимулятором **Need for Speed: Shift**, где вся физика сводилась к скольжению автомобилей при неаккуратном и агрессивном вождении, и опыт работы с **Electronic Arts**, они вновь взялись за серьезный автосим. На этот раз благодаря сообществу: аббревиатура в названии игры, C.A.R.S. (community assisted racing simulator), — это посвящение одновременно и автомобилям, и людям, которые помогли профинансировать проект.

В превью-версии мы гоняли по лучшим автодромам мира, по побережью Франции и одному из хайвеев Калифорнии. Гоняли на классических болидах «Формулы-1», на гоночных автомобилях разных классов и суперкарах — и все, чтобы рассказать вам, чего ждать от самого дорогого гоночного симулятора, созданного с помощью сообщества.

СИМУЛЯТОР ДЛЯ ВСЕХ?

У всех гоночных симуляторов своя философия. Создатели **Gran Turismo** с головой ушли в автомобильную культуру, пытаются привить ее игрокам и научить любить автомобили. **Assetto Corsa** — про идеальную симуляцию поведения автомобиля на треке, про фанатичное отношение к физической достоверности и тонкие настройки.

Slightly Mad же делают Project CARS игрой о посвящении в автоспорт.

Если вы играли в любой из симуляторов «Формулы-1», или любого чемпионата класса GT, или стоковых авто, то почувствуете себя как дома. Практика. Квалификация. Подготовиться к гонке, настроить баланс тормозов и давление в шинах, опираясь на прогноз погоды. Прогревочный круг. Напряженная гонка: старт с третьего места поул-позиции... Интенсивная борьба на протяжении двадцати кругов, когда грамотная тактика пит-стопов и идеальное прохождение заученной трассы определяют и приносят победу. Либо фиаско — при ином подходе. Все это определяет Project CARS.

Но, как и в любом серьезном автосимуляторе, в Project CARS можно понизить уровень сложности и проходить тот же «Хоккенхаймринг» на клавиатуре или геймпаде, не создавая себе дополнительных трудностей. Водительский опыт будет примерно как в аркадных **GRID** или Shift с любым контроллером. Однако в таком случае вы увидите лишь верхушку айсберга. Поэтому настраивайте рули и готовьтесь примерить костюм автогонщика. Хотя бы виртуальный.

Slightly Mad стараются охватить как можно больше гоночных форматов — от простых состязаний картов до классической «Формулы-1» и серьезных гоночных соревнований класса GT. Однако англичане не гонятся, как конкуренты, за максимальным числом машин, а обеспечивают необходимый минимум в каждой из ключевых областей. Кроме автомобилей для упомянутых чемпионатов, в игре, к примеру, будут классические машины, такие как Mercedes-Benz 300SEL и Ford Escort MK1, прототипы «Ле-Мана», созданные сообществом, современные открытокузовные кары наподобие Ariel Atom и суперкары вроде McLaren P1.

Не хватает еще чемпионатов по драгу, дрифту NASCAR, ралли... Но последнего нет только потому, что сообщество сочло необходимым доработать режим. Позже все будет.

НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

Еще в 2005 году Джереми Кларксон удивлялся тому, как в **Gran Turismo 4** удалось передать различия Mercedes SL 600 и Mercedes SL 55, но с тех пор симуляторы шагнули еще дальше. И, если не вдаваться в тонкости, различаются они в основном подходом авторов к тем или иным вопросам.

В карьерном режиме (а он обязательно будет) придется начинать с таких вот ребят...

Во время вечерней гонки в лучах заката внезапно начинает накрапывать дождь, вынуждая ехать в боксы и менять резину.

В прошлом поколении мы удивлялись объемным фарам, сейчас же поражают скорее мелкие детали вроде хорошо проработанной кабины и прорисованных болтов.

Рев мощных моторов в такие моменты просто завораживает.

Для контроля реалистичности игры Slightly Mad пригласили «человека в белом костюме» — Бена Коллинза. Поговаривают, что он был Стигом — тем самым таинственным гонщиком из **Top Gear**. А еще этот человек ездил на доброй половине ныне существующих авто.

В том, что его помощь пришлась кстати, еще раз убеждаешься, когда выезжаешь на трек и начинаешь чувствовать машину и ее реакцию на минимальные неровности покрытия. Если даже разметка стартовой решетки ощущается в обратной отдаче руля, то что говорить о наезде на бордюр!

Затем выезжаешь на другом авто, на третьем... пока не понимаешь, что даже разные гоночные версии Aston Martin Vantage отличаются не только скоростью. А потом в Сети обнаруживается техническое объяснение эмуляции физики шин, и от осознания всего массива деталей и тонкостей, не заметных невооруженному глазу, голова идет кругом.

В вопросах симуляции Slightly Mad развернулись по полной. Помимо типичных камер для автогонок и диковинного обзора из-за плеча пилота, тут есть даже вид «из шлема», передающий G-перегрузки, которые испытывает гонщик, — вплоть до потемнения в глазах при резком торможении или столкновении. Подобный эффект англичане уже реализовывали в **Shift 2: Unleashed**, но там все было гротескно и излишне киношно. В Project CARS же (особенно учитывая, что игра поддерживает Oculus Rift) почти стирается последняя грань между вашей гостиной и кабиной пилота.

Прибавьте динамическую смену времени суток и погоды, данные о которой синхронизируются с данными синоптиков по вашему региону. За окном непогода — значит, и в игре так же. Смена погоды вообще была одним из самых популярных запросов в сообществе, и, судя по тому, что мы видели в превью-версии, не зря. Дождь здесь, может, и не такой эффектный, как в **DriveClub** после обновления, но тоже весьма и весьма впечатляющий.

Slightly Mad стараются сделать гонку, совершенную во всем. Там, где конкуренты сосредотачиваются на отдельных элементах, — они стараются быть перфекционистами до конца. Это тот случай, когда машина может просто заглохнуть на старте, когда бетон крошится при столкновении с отбойником, когда в туннеле двигатель ревет с соответствующим эхом... И если машине положено ломаться, то ее действительно получится расколошматить (правда, лишь до того предела, на который согласны производители). В какой-то момент автомобиль не просто начнет вести — при хорошем столкновении он в лучшем случае лишится колеса, а в худшем остановится.

С визуальной частью Slightly Mad так же щепетильны. Заявленная поддержка разрешения 12K (по 4K на монитор) на ПК и 1080p при 60 кадрах в секунду на консолях — ровно то, что нужно. Сейчас разработчики уже изучают ассеты DirectX 12 и присматриваются ко всем новым технологиям, которые можно будет реализовать в игре после запуска. Если у вас дома без дела пылятся мощный мейнфрейм и три высококачественных монитора, самое время их достать.

■■■

И все-таки Project CARS не всегда про автоспорт и графический идеал. Иногда это даже не гонка, а просто виртуальное путешествие по лучшим трекам мира. Устав от напряженных чемпионатов и онлайновых соревнований, можно просто прокатиться по любой трассе. Так, одна поездка по Azure Coast наверняка напомнит вам о **NFS: Porsche Unleashed**, а калифорнийский хайвей — о тех моментах в кино, когда герой мчится по пустой дороге навстречу закату.

В деталях Project CARS исключительно хороша, но заглавка в том, что пока мы смогли оценить только эти детали — визуальную часть и очень качественную физику. Мы видим только направление и финальную цель разработчиков, но нам не раскрывают многого из того, что встретится по пути. Сложно сказать, как все это будет работать в полноценной экосистеме.

Игра в полушаге от релиза. Тогда и узнаем, станет ли Project CARS такой же одой автоспорту, как Gran Turismo — автомобильной культуре. Ставки очень высоки, и если это не революция, то почти наверняка качественный скачок и пример того, до какой степени следует быть дотошным. ■

...и постепенно завоевывать себе право водить этих монстров. В обычной игре все автомобили и трассы доступны сразу.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сейчас Project CARS кажется едва ли не идеальной автогонкой, способной заново посвятить в автомобильный спорт как проверенных пилотов, так и начинающих гонщиков. Осталось дождаться релиза, чтобы проверить нашу правоту.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 95%

ДАТА ВЫХОДА
2016 ГОД

МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

TACOMA

МКС В СТИЛЕ АР-ДЕКО

САЙТ ИГРЫ
TACOMA-GAME.COM

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ИЗДАТЕЛЬ
И РАЗРАБОТЧИК
THE FULLBRIGHT
COMPANY

Светлана Нелипа

Такома — ничем не примечательный портовый городок в штате Вашингтон, вошедший в историю только благодаря обрушению крупнейшего подвесного моста своего времени. Архитекторы начала прошлого века не учли некоторые особенности аэродинамики, и «Галопирующая Герти» (так местные жители прозвали мост из-за чудовищной раскачки дорожного полотна в ветреную погоду) оказалась на дне пролива.

Но нас с вами этот городок интересует по другой причине. Именно здесь, в американской глубинке, согласно первоначальному замыслу, должны были поселиться герои новой игры от разработчиков **Gone Home**.

Как это нередко бывает, вмешался случай. Сценарист, дизайнер и соучредитель **The Fullbright Company** Стив Гейнор в один из уик-эндов отправился вместе с супругой отдохнуть на знаменитое Кратерное озеро в штате Орегон. Любуясь Колдовским островом и отражением звезд в ледяной вулканической воде цвета индиго, Гейнор вдруг решил, что истории нужно взять совершенно новую высоту. Примерно триста тысяч километров над уровнем Земли.

Так зародилась космическая концепция игры, хотя имя ее осталось неизменным — **Tacoma**.

Следующая остановка — космос

Между Землей и ее вечным спутником, в так называемой точке Лагранжа L1, зависла на постоянной орбите лунная пересадочная станция «Такома». Этот транспортный узел много лет гарантировал бесперебойное движение пассажиров и грузов между двумя небесными телами и на долгое время стал автономным островком жизни среди бескрайней черноты. Денно и нощно огромный штат сотрудников обеспечивал его слаженную работу, а измотанные путники оставались в местных гостиницах на постой.

Убранство залов «Такомы» восхищало самого требовательного гостя. Ведь это был не простой космический вокзал, а произведение искусства. Как станции московского метрополитена. Единый архитектурный ансамбль в стиле ар-деко завораживал взгляд недосягаемыми сводами, стенными плитами золотистого мрамора и паркетом с узором в виде звезд. И хотя золотистая окантовка лестничных перил, арки, изогнутые неоновые трубы и причудливые растения, высаженные прямо на потолке, казались пережитком эпохи первой волны исследования космоса, величественность сооружения все еще ощущалась в каждом зале ожидания «Такомы».

Но однажды все изменилось.

«Корпорация позволяет вам войти, Техник. Как только будете готовы, можете начать выполнение миссии», — сообщает голос сквозь характерные радиопомехи. На контрольно-пропускной пункт космической станции прибывает женщина-астронавт. Ее задача — ликвидировать последствия *случившегося*.

Неполное запустение

Мы, вероятно, не ошибемся, предположив, что вы уже вспомнили о красотах подводного города Восторг из **BioShock**. Когда впервые ступаешь на палубу орбитальной станции «Такома», от дежавю и вправду трудно отделаться. И это не случайно: ведущие сценаристы и дизайнеры The Fullbright Company ранее трудились в **2K Games** над дополнением **Minerva's Den** к первому BioShock.

Но в то же время разработчики твердо заявляют: «Такома» ни в коей мере не будет копией Восторга. Это совершенно другой мир, и у него совершенно другая самобытная история. При создании фешенебельных залов космостанции дизайнеры уровней вдохновлялись фотографиями роскошных казино и круизных лайнеров. А схожесть с чужой игрой возможна лишь благодаря выбранной архитектурной стилистике.

Главная загадка в том, что же такого ужасного произошло на «Такоме». Разработчики держат это в секрете и лишь интригующе улыбаются. Точно не стоит ждать оторванных конечностей вдоль перрона и вымазанных кровью стен, словно в каком-нибудь **Dead Space**. Даже после неназванной катастрофы космическая станция не выглядит беспросветно заброшенной или пережившей локальный апокалипсис.

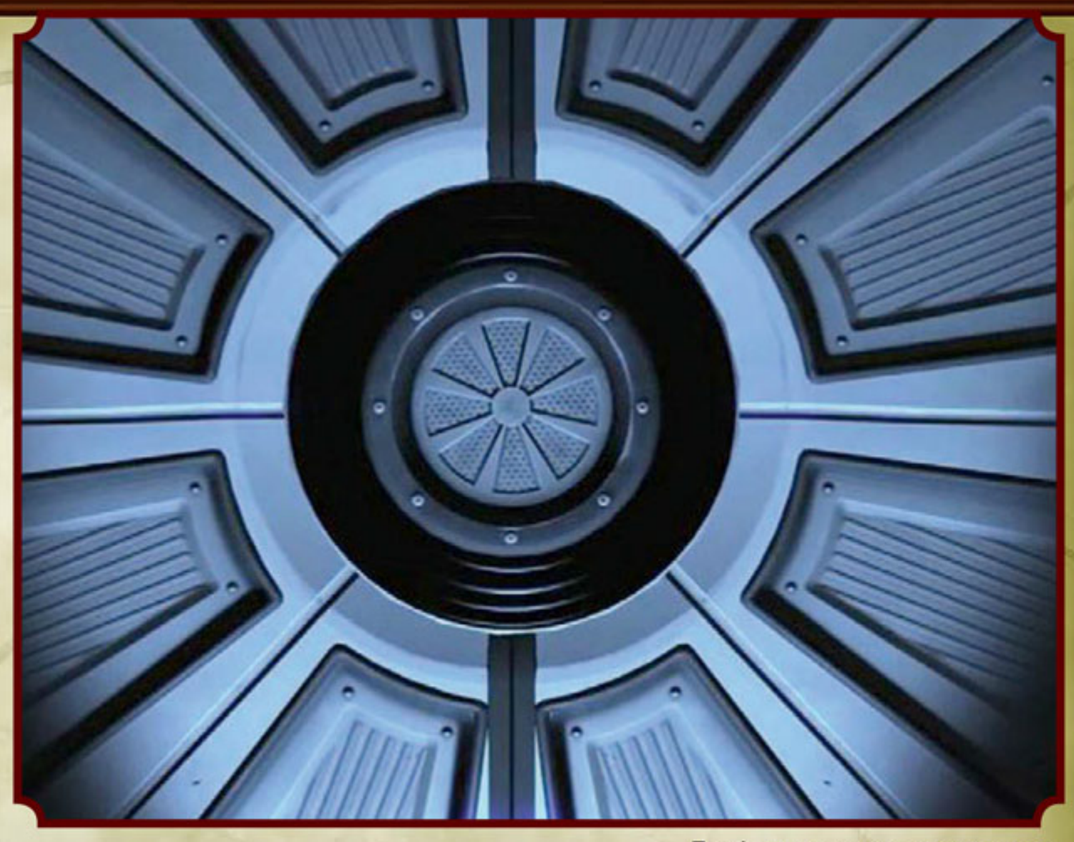
С воодушевлением рассказывая о работе девушки-аниматора, которая на данный момент

Так, по мнению разработчиков, в будущем будут выглядеть все МКС.

Если не знать, что это картинка из BioShock, ее вполне можно принять за скриншот из Tacoma.

Осторожно, двери открываются.
Еще шаг — и перед нами чудесный новый мир.

Нет, это не игровой скриншот. Просто чтобы вы знали,
как космонавт Крис Хэдфилд развлекался в условиях микрогравитации.



Прибытие женщины-астронавта
на контрольно-пропускной пункт космической станции.

трудится в Fullbright, разработчики неоднократно подчеркивают: «Ждем не дождемся, когда она вдохнет жизнь в наших персонажей». В отличие от Gone Home, где мы бродили по пустому дому в угнетающем одиночестве, в Tacoma главной героине будут встречаться живые люди, в чьих жилах течет здоровая кровь без примеси зомби-вируса или мутагена. Да и сама девушка время от времени связывается по рации с наземной базой, чтобы отчитаться о своих успехах или проколах.

Еще одно ключевое отличие от предыдущей работы студии — героине будут противостоять редкие враги. Впрочем, на арсенал причудливых футуристичных бластеров не рассчитывайте, путешествие по судьбам бывших обитателей станции не обернется в одночасье перестрелками и погонями. Победителем из редких стычек поможет выйти смекалка.

Кроме того, Стив Гейнор, мечтательно ссылаясь на культовую **System Shock**, уверяет, что идейные пацифисты смогут и вовсе отключить бои в настройках сложности. Тогда игра обернется неспешной прогулкой по космической станции — с чтением записок и дневников и просмотром видеопосланий. Историю случившегося раскрывают не только редкие случайные встречные, но и сами залы лунной станции, хитрые механизмы будущего и предметы обихода, оставленные экс-сотрудниками и постояльцами. Как говорят разработчики, главное здесь — пытливый ум и тяга к неизвестному, с их помощью истина станет ближе. А в случае с предметами понадобится еще и ловкость рук, чтобы вылавливать подсказки в невесомости.

ЗАКОН МИКРОГРАВИТАЦИИ

В результате трагических событий произошла частичная разгерметизация станции, и все, что не привинчено к полу, теперь летает в невесомости. Вернее, «микрогравитации» — разработчики настаивают именно на этом термине. Для нас это означает, что беспомощно парить в пространстве, размахивая руками, не придется. А вот неестественно высоко подпрыгнуть и плавно приземлиться обратно главная героиня очень даже сможет. Почти как на поверхности Луны.

Разумеется, на этот эффект будут завязаны многие головоломки. Простейший пример, который приводят авторы: если девушке до чего-то не дотянуться, ей необязательно бегать по всей станции в поисках стремянки. Достаточно «вспорхнуть» повыше и вовремя схватить нужный предмет. Кроме того, разработчики обещают быть предельно честными с физическими законами: из ниоткуда гравитация не будет появляться просто ради того, чтобы усложнить жизнь игроку, сделав иную головоломку труднее.

На данном этапе концепция микрогравитации выглядит весьма любопытно. В дебютном ролике можно различить парящую в вестибюле станции флэшку — во всяком случае, эта штуковина больше всего напоминает именно устройство для хранения данных. На ее корпусе выгравирована таинственная надпись «Emetrine», и что-то нам подсказывает — это название организации, причастной к случившемуся. Неподалеку неспешно «плывут» еще несколько предметов: какие-то футляры, причудливая пудреница (а может, и не она) и неиспользованный дорожный билет. Как знать, возможно, девушке-технику еще предстоит его прокомпостировать. Но сперва нужно его поймать.

■ ■ ■

Сотрудники The Fullbright Company говорят, что прежде, чем начать работу над новой игрой, они изучили множество видеоматериалов и литературы о жизни космонавтов на действующих МКС. Особенно полезными оказались многочисленные записи в социальных сетях скандально известного астронавта Криса Хэдфилда. Вместо того чтобы проводить скучные эксперименты с фотосинтезом, канадец прямо в космосе записал кавер на песню Дэвида Боуи Space Oddity и снял видеоклип со своим участием. Стив Гейнор утверждает, что именно этот ролик стал для них бесценным пособием, которое помогло правдоподобно воспроизвести эффект микрогравитации. А со всем остальным особых трудностей не возникло — свое умение создавать атмосферные интерактивные новеллы студия доказала еще в прошлый раз. ■

Слева — резная дверь в туалет. Огромный,
просторный и роскошный, как и все на «Такоме».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Оригинальный дебют всегда воспринимается одобрительно. Вторая работа — совершенно иное. В Tacoma разработчикам предстоит доказать, что они не просто новички, которым однажды повезло, но мастера придумывать и создавать игры штучной выделки, будь то камерная история одного дома или целой космической станции.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 40%

Светлана Нелипа

СТРАСТИ ПО БОУЛИНГУ

Все началось больше двух лет назад, когда «лицо» и талисман **Infinity Ward**, тогдашний ведущий менеджер по связям с общественностью и главный специалист по стратегическому развитию Роберт Боулинг (fourzerotwo), сообщил о своем уходе из компании и прекращении сотрудничества с **Activision**.

Что было тому причиной? Несогласие с политикой штамповки бесконечных DLC к **Call of Duty**? Нападки руководства из-за массовых хакерских атак на игровые серверы? Простая усталость и неудовлетворенные амбиции? Он так и не пояснил. Зато буквально через две недели (дело было в апреле 2012 года) рассказал, что открывает новую компанию — **Robotoki**. Под ее знаменами Боулинг вознамерился создать, конечно же, «единственную в своем роде игру», имя которой — **Human Element**.

НЕСБЫВШИЕСЯ НАДЕЖДЫ

Однажды Боулинга спросили о **Call of Duty: Black Ops** и зомби-дополнении, над которым тогда трудились в **Treyarch**. «Это круто! — ответил он. — У них прекрасно получаются мертвяки, а мы этого никогда не будем делать».

В итоге мудрость «никогда не говори «никогда»» снова оказалась актуальна — и вот уже Боулинг и его новоиспеченная студия анонсировали игру, в которой существенная роль отводилась ходячим.

Первоначально Human Element представили как суровый и бескомпромиссный симулятор выживания в постапокалиптическом мире. Согласно преамбуле, тридцать пять лет назад *что-то* случилось и почти все человечество погибло.

А потом «воскресло». Знакомую до скрежета в полусгнивших зубах историю обещали наполнить иррациональным темным человеческим страхом. Тем самым, что возникает неосознанно, сжигает изнутри и толкает на безумные поступки.

Разработчики хотели обременить игрока «семейным положением», которое, подобно расе в иной ролевке, пришлось бы выбирать перед погружением в огромный онлайновый мир зомби. Социальный статус должен был определять особенности геймплея, уровень сложности и психологического давления.

Например, эгоистичным одиночкам выживать было бы проще всего — никакой ответственности за тех, кого приручили. А вот персонаж «семейный» вынужден делить скудные припасы со спутником или спутницей. С другой стороны, всегда можно рассчитывать на встречную поддержку. Тяжелее всего «игрокам с детьми». По многочисленным играм и сериалам мы знаем, что цветы жизни в условиях жестокой зомби-реальности очень быстро вянут.

Вместо динамичных перестрелок и оторванных конечностей (хотя и это тоже планировалось) на первый план ставили раскрытие психологии выживших; вместо прокачки и физического превосходства — нравственное развитие героев. Сюжет должен был играть не меньшее значение, чем элементы выживания и обволакивающая атмосфера страха.

Проект хотели выпустить на самых разных платформах — от классических персоналок и консолей до мобильных устройств и казавшейся на тот момент перспективной Ouya. Известно даже, что Боулинг лично поддержал разработку чудо-приставки через Kickstarter.

Разработчики рассчитывали задействовать в игровом процессе возможности мобильных устройств. Скажем, если персонаж заплутал, нужно было бы выйти из дома, добраться до определенного места (какого — непонятно) и через GPS залить координаты точек в игру. Совместив реальную карту местности и карту игровой локации, персонаж нашел бы путь к спасению. Звучит фантастично и труднореализуемо? Мы тоже так думаем.

А потому забудьте обо всем, что сейчас прочитали. Все равно ничего из этой затеи не вышло, несмотря на оптимизм идейного вдохновителя. «Мы ловкие и гибкие, у нас, как у маленькой студии, есть возможности, недоступные гигантам», — утверждал Боулинг. Тем не менее наступило кризисное время творческих метаний: разработчики меняли издателей, движок, сами выходили на Kickstarter и одно время даже порывались делать двухмерный скроллер про мальчика-нарколептика...

Оставшимся без финансовой поддержки и истратившим кучу денег на утопичные амбиции авторам пришлось-таки вернуться с небес на землю и заняться делом. И в рамках декабрьской церемонии Game Awards 2014 в Лас-Вегасе (эдакий игровой «Оскар») нам наконец представили дебютный трейлер анонсированной два года назад игры.

От первоначальной концепции остались только зомби, остальное преобразилось. Амбициозный проект, делающий упор на сюжет и психологизм героев, оказался для маленькой независимой студии неподъемной задачей. Решено было оставить за бортом

Лети, мой верный конь!
Взорвись и проделай дырку в заборе.

Где-то мы уже видели этот сарайчик.
Fallout 3? Borderlands? Неважно, смотрится убедительно.

открытый мир, многотомный сюжет, технические ноу-хау и сосредоточиться на небольшой части от заявленного масштабного геймплея. Зато подойти к вопросу по принципу «меньше, да лучше», отполировав этот самый кусочек до совершенства. А затем, когда элементы системы заработают как надо, взяться за раздвижение рамок игровой вселенной.

Перестрелять всех — и живых...

Представьте себе картинку: дюжий детина в майке-алкоголичке восседает на потрепанном мотоцикле с зарядом тротила на раме. Вокруг багровые скалы каньона и выжженная солнцем пустыня — пейзаж вызывает в памяти **Fallout 3**, **Borderlands** и еще не вышедшую **Mad Max**, вместе взятые. И только перекати-поле нарушает гробовое безмолвие.

Через мгновение в небо со свистом взмывает ракета — безумие начинается, а от звенящей тишины не остается и следа. Ревущий мотоцикл улетает с обрыва в сторону вражеской деревушки и где-то там взрывается среди сколоченных из обломков цивилизации хибар. Из всех углов и с трухлявых крыш высовываются враги. Звенят стреляные гильзы, мачете в руке товарища по партии вспарывает кому-то брюхо, фонтаны крови орошают высохшую землю.... А вот и ходячие мертвецы.

Итак, Human Element превратилась в сессионный боевик для двух команд по пять человек в каждой.

Перед каждым ристалищем команды возводят собственные аванпосты по разные стороны карты, а затем дерутся насмерть за стратегические точки на ней. Например, за склады с боеприпасами.

Каждый добытый ресурс влияет на базу. Захватили провизию — у бойцов увеличится запас здоровья. Оружие — стражники аванпоста, управляемые компьютером, смогут дать мощный отпор незваным гостям. Радиовышки — павшие в бою члены команды научатся быстро возрождаться.

Игра позволяет в любой момент переключаться между видом от первого лица и тактической картой. Именно во втором режиме и происходит возведение базы, расстановка снайперских вышек и охранников под управлением ИИ. Как именно это будет работать, разработчики пока не говорят. Еще больше сомнений закрадывается, если учесть, что сессии заявлены по пятнадцать минут: так ведь можно все отведенное время прокопаться на локальной стройке...

Тактические задачи придется решать не только перед боем, но и во время него. Способов одолеть команду соперников обещают множество — от лобовых столкновений до использования хитрости и обходных путей. Тем более что карты заявлены просторные.

Не в последнюю очередь на поведение в бою повлияет выбранная роль бойца — по сути, класс. Собственное альтер эго мы будем создавать вручную, определяя не только его внешность, но и будущий подход к выживанию. Ворваться с дробовиком наперевес в гущу врагов — лишь один из способов. Кому-то больше по душе окажется перспектива прокрасться незамеченным и взорвать радиовышку в тылу врага, а кто-то выберет своей специализацией обезвреживание мин. Идейным пацифистам тоже будет чем себя развлечь: сбор различного лома и сооружение из него защитных укреплений еще одна важная задача.

Каждая успешная вылазка приносит очки опыта, которые вкладываются в выбранную линию развития, что открывает новые умения и оружие.

К слову, стволов с лазерными прицелами в игре вы не найдете — за несколько десятков лет, прошедших после апокалипсиса, все образцы пришли в негодность, а новое современное оружие выпускать попросту некому. Поэтому обвешаться мощными пушками, за полвыстрела отправляющими в мир иной, не получится. Прогресс идет не ввысь, а вширь: не на усиление, а на разнообразие. Впрочем, это пока тоже на уровне обещаний — и, кроме мачете, револьверов и дробовиков, авторы ничего не показывают.

Несколько секунд — и убитый соратник уже пытается добраться до наших мозгов.

И через три с половиной десятка лет после апокалипсиса выжившие находят где-то топливо и материалы для самодельных бомб на колесах.

Не последнюю роль сыграет и колесная техника. Выше мы уже упомянули тактику «заминированного мотоцикла», но это далеко не единственный вариант. Один из игроков, к примеру, может сесть за баранку брошенного ржавого рыдвана, а второй — вести огонь по всем, кто шелохнется. А еще можно попросту бросить железного коня на дороге в качестве приманки. Авторы предпочитают не раскрывать подробности об автопарке, но очевидно, что техника в условиях здешнего постапокалипсиса играет очень важную роль. Как и в упомянутом выше Mad Max.

...и Мертвых!

Третья сторона конфликта — зомби. Вернее, та сила, что отвлекает выживших от самозабвенной взаимной грызни. И выделяет игру среди прочих арен. Постоянно приходится помнить, что каждый застреленный член противоборствующей команды очень скоро может пополнить армию мертвяков, если только пуля не прошла сквозь черепную коробку. В противном случае его подгнившую версию придется убивать еще раз.

То же и с собственным персонажем. Если вашего героя застрелили, очень скоро бездыханным телом завладеет зомби-вирус. Ждать несколько часов, как в сериале **«Ходячие мертвецы»**, не придется, все происходит почти мгновенно. Разница лишь в том, что управлять зомби-версией собственного «я» не разрешат — умерла так умерла. Все, что останется, — наблюдать, как бот с внешностью вашего бойца охотится на все еще живых игроков. А они на него.

Мертвецы в игре сильные, быстрые и очень кусачие — ничего общего с классическими неуклюжими ходячими трупами. Больше всего напоминают своих собратьев из **Left 4 Dead**. Пока вы сами еще не покусаны, ими можно манипулировать в собственных интересах. Например, если получится прорваться в лагерь врага и застрелить там парочку стражников, вы распространите зомби-вирус в самом сердце вражеской команды! Ох, как им придется несладко! А если превратить зомби в живой... простите, мертвый щит, укрывшись за «стайкой» ходячих, соперникам придется сначала пробиваться сквозь них.

А теперь представьте, как можно использовать зомби с мешком взрывчатки на спине!

■ ■ ■

В сравнении с первоначальной концепцией игра изменилась настолько резко, что компания всерьез подумывает о ребрендинге. Те, кто готовился к суровому путешествию по открытому миру в духе **The Last of Us**, сейчас чувствуют себя обманутыми. Но если верить Роберту Боулингу, Human Element нужна прежде всего для обкатки технологий и разных идей. Протестировав все геймплейные находки и подзаработав денег, Robotoki все же надеются когда-нибудь вернуться к первоначальному замыслу.

Увидим ли мы обещанный давным-давно мир, в котором властвует беспричинный страх? Как знать. ■

Будем ждать?

Human Element уже не та, что нам обещали в дни анонса два года назад. И все же проект получается любопытный. Авторы пытаются смешать командный дефматч, ролевые и тактические элементы, зомби и мир в духе Fallout 3 в рамках одной игры. Интересно посмотреть, что из этого получится.

Процент готовности: 60%

КОСМОС БЕЗ ЗВЕЗДОЛЕТОВ И СВЕТОВЫХ МЕЧЕЙ

Родион Ильин

ДАТА ВЫХОДА
Лето 2015 года

ADR1FT

HAN-IV

ЖАНР
Симулятор астронавта

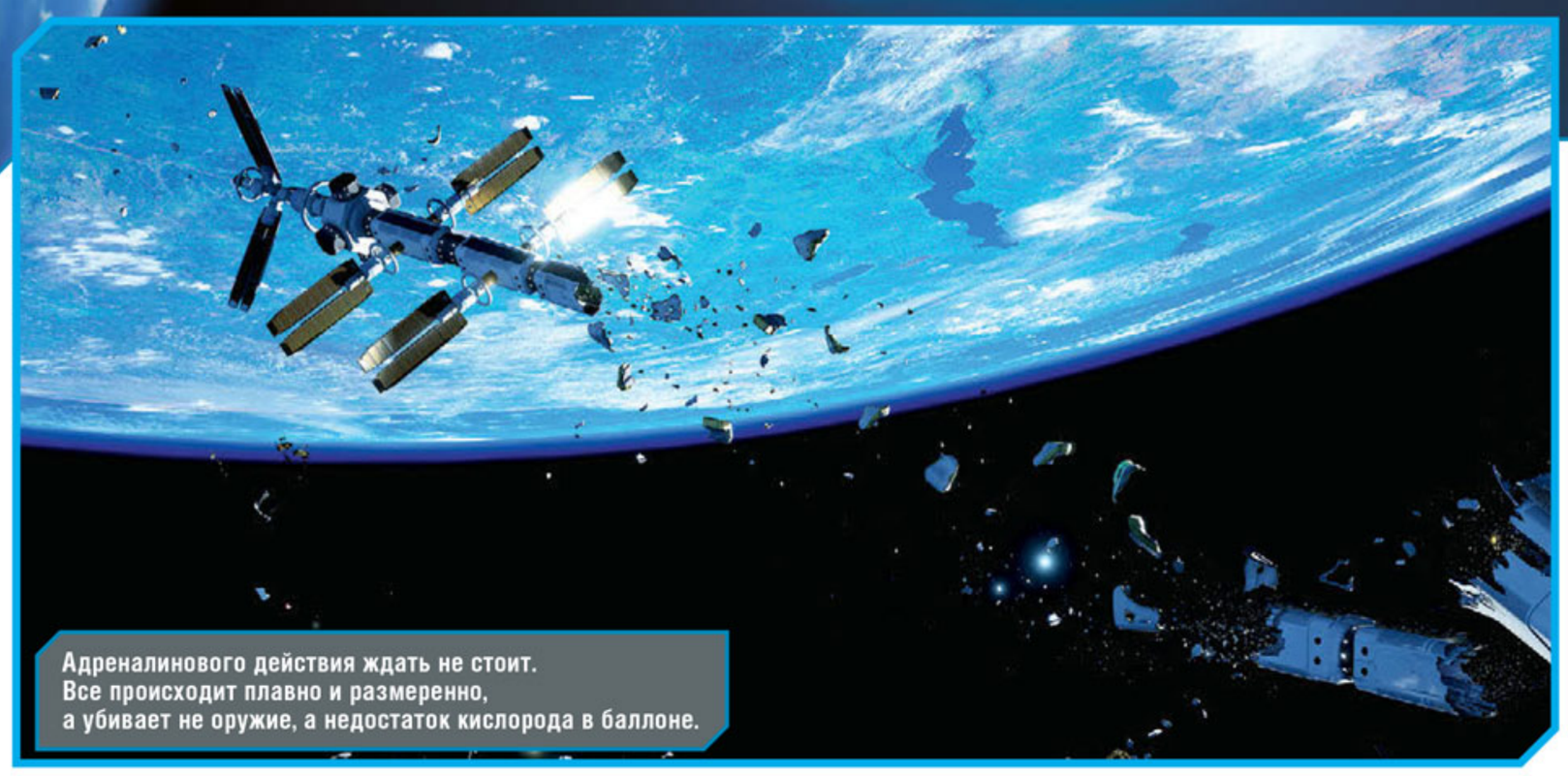
ИЗДАТЕЛЬ
505 Games

РАЗРАБОТЧИК
Three One Zero

МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
adr1ft.com



Адреналинового действия ждать не стоит. Все происходит плавно и размеренно, а убивает не оружие, а недостаток кислорода в баллоне.

В памяти игроков еще не поблек позапрошлогодний скандал, разгоревшийся вокруг **Microsoft**, когда компания объявила, что для работы Xbox One потребуется постоянное подключение к интернету. На переднем плане истории оказался Адам Орт, тогда еще творческий директор Microsoft, работавший над проектами для Xbox TV. Он прямо заявил в своем Twitter, что одобряет и поддерживает идею постоянного онлайна, а кто не согласен, должен «смириться с этим». Волна людского негодования накрыла Орта с головой, и ему пришлось уйти из компании.

Адам Орт перебрался из Сиэтла в Южную Калифорнию, вернулся в семью, похудел и основал маленькую независимую студию **Three One Zero**. А недавно анонсировал первую игру — **ADR1FT**, симулятор всеми покинутого космонавта.

КОСМОС БЕЗ МОНСТРОВ И ВОЙНЫ

Разработчик относит игру к жанру FPX, что расшифровывается как first person experience (в вольном переводе — «игровой опыт от первого лица»). Игра целиком и полностью посвящена космосу и общению с ним с глазу на глаз. Никаких войн и торговли, лазеры и световые мечи пылятся в сейфе; вас не заставят колонизировать чужие планеты, не станут пугать ксеноморфами и прочими космическими тварями. Главное в **ADR1FT** — тишина. Да такая, что вы будете слышать звук собственного дыхания в скафандре.

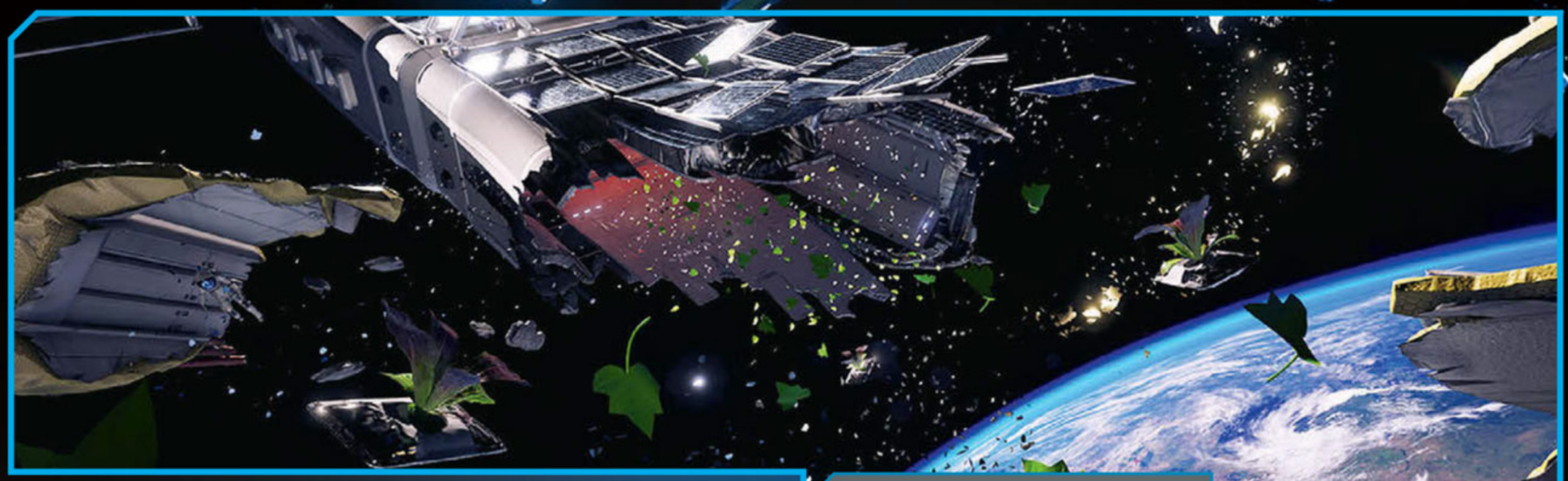
Орт говорит, что его новая игра — метафора тех тягот, что произошли с ним за последнее время. Перенесший сокрушительный удар, брошенный всеми, он в гордом одиночестве пытался выбраться из вакуума, в котором оказался. У пока безымянной главной героини игры схожая беда: она приходит в себя на околоземной космической станции. Кругом разгром, искрят провода и сломанная электроника, хитрые приборы парят в невесомости вперемешку с бытовыми принадлежностями... и телами коллег-астронавтов. Задачей девушки станет выяснить причины аварии и по возможности вернуться с небес на грешную, но такую родную Землю.

Для этого сначала придется научиться владеть собой, а перемещение между пятью уцелевшими после взрыва отсеками КС — само по себе испытание. В условиях нулевой гравитации астронавт может лишь медленно-медленно плыть в произвольном направлении.

Чтобы добраться до конкретного места — например, приборной панели на расстоянии какой-то пары метров, — сначала нужно задать направление, оттолкнувшись от стены или чего-нибудь прикрученного к по-

Время от времени скафандр придется латать.

Пустынные интерьеры разрушенной орбитальной станции давят на психику даже сильнее бескрайней черноты космоса.



...что неудивительно, ведь за качество картинки отвечает движок Unreal Engine 4.

Визуально игра балансирует между кинокартинами «Интерстеллар» и «Гравитация»...

лу. Только тогда героиня плавно подлетит к цели. Это полностью меняет ощущение мира и себя в нем. Ведь самые простые действия (допустим, встать с дивана и сделать два шага в сторону тумбочки с пультом для телика) в космосе становятся сложной задачей, над которой нужно поломать голову.

Второе, о чем мы не задумываемся и воспринимаем как данность, — кислород. На разгерметизировавшейся станции его запасы сильно ограничены. Астронавту не с кем сражаться, его никто не может убить, а главный и единственный враг — баллон за спиной, запас в котором предательски тает с каждым вздохом. Нужно постоянно следить за показателем уровня кислорода и, если он сильно упадет, срочно искать новый заправленный баллон. Иначе — смерть. И конец игры.

«ЗЕЛЕНАЯ» МИССИЯ

До аварии у экипажа была вполне мирная миссия — эксперименты с фотосинтезом в открытом космосе. На это указывают парящие тут и там молодые зеленые листочки, контрастирующие с мертвенным безмолвием бескрайней вселенной.

Что-то похожее сбивчиво твердит и устройство звукозаписи голосом Эндрю Макдонана, пропавшего астронавта, пробывшего на борту проклятой консервной банки больше двух лет. Ему все это дико надоело, он давно разочаровался в том, что они тут делают. В других записях этот же человек с тоской вспоминает свою дочку и постоянно слушает запись сонаты №8 Бетховена в ее исполнении на фортепиано.

Как и во многих играх с исследованием мира, нам предложат искать аудиодневники, на основе которых выстраивается общая картина прошедшего. Второй источник правды о случившемся — процедурно сгенерированные головоломки, завязанные на восстановление всяких заумных механизмов. Правда, та, что показали разработчики, не особо впечатляет. Всего-то и нужно покрутить в невесомости разрозненные кусочки некоего агрегата, а затем подтолкнуть их в соответствующие пазы, подсвеченные мигающими диодами. Задачка простецкая, но мы надеемся на что-нибудь более нетривиальное в будущем.

ДРУГ РАЗРАБОТЧИКА

В работе над ADR1FT Орту помогает его давний приятель — Омар Азиз, бывший коллега по нескольким частям **Medal of Honor**. Когда-то они оба работали в **EA**, но затем их пути разошлись: Орт устроился в Microsoft, Азиз — в студию **Treyarch**, которая занимается **Call of Duty**.

Ныне они вновь трудятся бок о бок, и не исключено, что популярный боевик сыграл не последнюю роль в разработке концепции их совместной игры. Если помните, в последней части была коротенькая, но яркая сцена в открытом космосе, с видом от первого лица. Действия в ADR1FT несравнимо меньше, зато погружение много сильнее. Авторы прикрутили поддержку Oculus Rift. Наши западные коллеги-журналисты, которым довелось взглянуть на звезды сквозь оптику умного шлема, рассказывают, что от ощущения высоты и бесконечности по-всамделишному кружится голова и замирает сердце.

И мы не удивлены. Когда шлем был у нас на тестах, комок подкатывал к горлу даже во время игры в гораздо менее экстремальные вещи. Что уж говорить о парении в невесомости...

Но самый сильный момент — первый выход к разлому в фюзеляже орбитальной станции. Здесь открывается завораживающий вид на Землю — островок жизни среди бескрайней вечной черноты. Может быть, разработчики хотят побудить нас задуматься о хрупкости мира и о том, как же нам чертовски повезло жить именно на этой планете.

■■■

Сами авторы характеризуют ADR1FT как помесь экшена от первого лица (в качестве примера они нескромно называют легендарную **Half-Life**), приключения-путешествия **Journey** и фильма **«Гравитация»**. Правда, Орт уверяет, что познакомился с кинокартиной Альфонсо Куарона, когда работа над новой игрой уже кипела, а Азиз и вовсе до сих пор ее не смотрел, поэтому все совпадения случайны. Что ж, как скажете. ■

Тут голова идет кругом и без шлема виртуальной реальности Oculus Rift.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Разработчики не называют ADR1FT игрой, предпочитая термин «игровой опыт от первого лица». Пожалуй, это оправданно: нас ждет трехчасовая инсталляция в космосе. За это время мы должны не только успеть решить нехитрые головоломки, но и ощутить всю хрупкость окружающего мира.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50%

ЖАНР
Онлайновая RPG

РАЗРАБОТЧИК
Bluehole Studio

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Destiny Development

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА КОНТИНЕНТ СНОВ

Ожидание второго этапа закрытого бета-тестирования онлайновой ролевой игры **TERA** оказалось (или показалось) бесконечно долгим. Игроки, более чем на месяц оторванные от прекрасной Арбореи и своих грациозных и уже любимых персонажей, раз за разом выплескивали свою тоску на официальном форуме: «Сколько можно ждать? Давайте уже скорее!» Но издатель был спокоен и неумолим: сначала сделаем все, что запланировано, а уж потом... И вот Арборея снова открылась для всех, кто раздобыл себе приглашение. То есть почти для всех, кроме самых ленивых.

Исправленному верить

Даже если не делать скидку на традиционно затянувшиеся новогодние праздники, работа за этот месяц была проведена внушительная. Остатки англоязычных надписей, встречавшиеся в потаенных уголочках игры на первом ЗБТ, были наголову разбиты и позорно бежали. Бунтующие строки усмирены и больше не пытаются выглянуть из своих окошек. Поправлены названия и тексты: ушли в небытие спорные кабошоны, получили собственное наименование обильные залежи ресурсов. Только с именами NPC все сложнее: они уже записаны в озвучку, так что менять их не будут. Даже если кому-то они не пришлись по душе.

Так или иначе, правкой перевода дело не ограничилось. Изменены некорректно работавшие умения, лидерам гильдий позволили писать развернутые гильдейские объявления. Переделаны и некоторые квестовые вещи — например, бомбы, выдающиеся по учебному заданию на Острове Зари. На первом тесте в пылу стартовой свалки многие так и не смогли его выполнить: бомбы кончались, разрушение манекенов приписывалось другим. Теперь от этих и прочих недоразумений мы застрахованы.

Поправлены метки на карте, призваны к порядку монстры, умудрявшиеся оставаться невидимыми. В общем, изменений к лучшему — целый перечень. Исправлены даже некоторые погрешности, с которыми давным-давно смирились обитатели зарубежных серверов. Например, оставшиеся от отмененных квестов объекты, которые на американских серверах продолжают торчать на локациях, на русскоязычных серверах сбивать с толку игроков не будут — эти объекты убрали.

В Велике всегда многолюдно. На то она и столица.

Успехи в борьбе с врагами отмечает лично комендант Велики на громкой церемонии.

Те, кто научился убивать толстокожих элитных монстров, никогда не будут знать недостатка в опыте и трофеях.

Магазинные костюмы прекрасно смотрятся на всех персонажах.

Нам нужен мир

Важное нововведение — появление еще одного сервера под названием «Арборея». На нем запрещены убийства игроков в открытом мире — с самого начала и навсегда. Любителям помериться силами с себе подобными оставлены поля сражений, гильдейские войны (по согласию обеих сторон) и противоборство альянсов на особых территориях.

Играть без постоянного чувства опасности нападения из-за спины скучно? Оказывается, многие так не считают. Да, первым заполнился под завязку сервер «Арун», на котором разрешено свободное PvP. Но тому есть простая причина: он и был самым первым, и многие просто поленились создавать персонажа с нуля.

Уже к вечеру на новом сервере были полностью забиты стартовые локации. Появились очереди на вход на сервер. На самом населенном «Аруне» желающие поучаствовать в тестировании должны были выстоять очередь в 1200 человек. Понятно, что ждать решили не все, особенно учитывая наличие свободных серверов. И очень скоро загрузка всех трех миров сменилась на устойчиво высокую.

Всего на трех серверах был достигнут впечатляющий приток игроков: 20 000 одновременно. И это еще не финал.

Не тесно и не скучно

Первый закрытый бета-тест ознаменовался теснотой во всех начальных локациях и очередями на всех именных квестовых боссов. Так что на новый сервер я шла с предвкушением: снова будет то же самое, только теперь без «благородных рыцарей» высокого уровня, мощным ударом расчищающих территорию для своего знакомого или согильдийца.

Ничего подобного. Никаких очередей! И нехватка монстров не ощущалась почти нигде: когда нужные боссы появляются не в единичном экземпляре, а пачками по четыре, надолго не застреваешь. Об этом благоразумно позаботились, чтобы ничего не сдерживало игроков. Времени не так много, а уровней впереди еще навалом!

«Но все же участие в тестировании не работа в поте лица», — напоминают нам локализаторы при каждом входе в игру. Не только словом, но и делом. Постоянно сыпались подарки: сундучки, из которых при доле везения можно было получить ценные плюшки, например питомца, набор валюты для покупок в магазине, бонусы к опыту. Были и кое-какие общие события.

Удобно быть VIP

Кроме того, на этом этапе ЗБТ тестировались премиальные сервисы. Все владельцы серебряных и золотых наборов раннего доступа оказались обладателями премиумных аккаунтов.

Что дает «подписка»? Прежде всего — особого ездового зверя, которого к тому же обещают время от времени «обновлять». Для начала нам дали покататься на мощных снежных леопардах, порыкивающих на бегу. Раз в день присылали особые подарки, но мне с ними не слишком везло: каждый раз выпадала временная «внешка» для оружия. Многие же получили красивые комбинезончики — злые языки мгновенно окрестили их «униформой стриптизерш». Из зависти, разумеется, исключительно из зависти! Еще есть атлас перемещений — замечательно удобная штука, если надо срочно слетать в ближайший город разгрузить рюкзак или сдать квест. Ведь торговцев по лагерям пока не расставили. А журнал путешественника еще и поможет вернуться обратно: в нем можно «запомнить» пять мест и перемещаться в них мгновенно.

Вместо одной награды за прохождение подземелья подписчики получают две. К тому же за день они смогут проходить в два раза больше подземелий, чем «обычные» игроки, и выполнять в два раза больше ежедневных заданий. Ценность последнего проявится на более высоких уровнях, когда герои начнут охоту за очками репутации у фракций Арбореи. А вот пятьдесят мест на аукционе и отсутствие драконовских налогов с продаж придется к месту всегда.

Существенное отличие от аналогичной модели с зарубежных серверов состоит лишь в одном: бонус опыта, получаемых денег и зарабатываемых репутационных кредитов можно активировать лишь на час в день. Однако нам пообещали, что стоимость подписки нас приятно удивит.

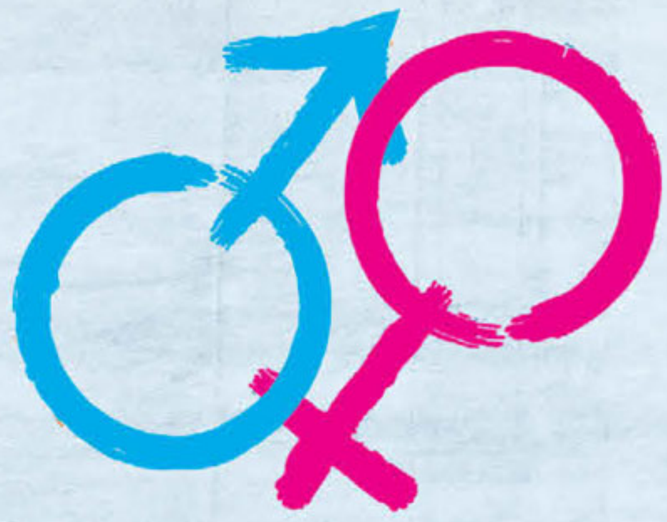
■ ■ ■

Открытый бета-тест в TERA стартовал 26 февраля. Destiny Development не спешат и к релизу стараются каждый аспект своей локализации довести до совершенства. И кто может их в этом винить? ■

МНЕ 21 ГОД Я ОДИНОКА

КТО МЕНЯЕТ ПОЛ В ОНЛАЙНОВЫХ ИГРАХ

ЯН КУЗОВЛЕВ



Автор научной работы **The Strategic Female: Gender Switching and player behavior in videogames** утверждает, что молодые люди, играющие в ММО за девушек, делают это чаще всего из соображений эстетики: у героинь обычно элегантные прически, откровенные и соблазнительные наряды, да и двигаются они намного изящнее героев. Юноши «меняют пол» куда чаще, чем девушки, и стараются при этом вживаться в роль, ведут себя эмоциональнее обычного.

Нам в «Игромании» показалось, что все несколько глубже, чем кажется на первый взгляд, и эстетикой дело не ограничивается. Мы собрали здесь несколько разноплановых историй от людей, которые играют за персонажей противоположного пола. Они рассказали о древнеэльфийском, о том, как можно изобретательно отомстить обидевшей вас гильдии и об особенностях корейской моды — например, в **TERA** за дизайном одежды следят немного меньше, чем за волнующими формами.

МИША: знает древнеэльфийский. Блефует!

Однопользовательских историй с женщинами на главных ролях не очень много — Лару Крофт, особенно в первых играх, обожаю каждой клеточкой души. Наверное, из-за недостатка толковых героинь я и делаю женских персонажей в ММО. У этого много плюсов — девушки приятные, можно умиляться в игре. В мультиплеере народ реагирует на внешность: барышне всегда могут подкинуть золота, если ты не дурак и вовремя включаешь девочку Лену из Петрозаводска — ей двадцать один год, и она одинока.

В **Shin Megami Tensei: IMAGINE** все женщины получаются страшнее смерти, поэтому вот там я решил играть за мужчину. В другой игре мне было слишком сложно одному, я начал прикидываться девушкой, нашел себе помощников, бегали в группе вчетвером: я, еще одна барышня и двое парней. Когда созвонились в скайпе — все четверо оказались мужиками. В **World of Warcraft** у меня были проблемы из-за того, что мою эльфийку звали Мосткус, — мало кто верил, что на древнеэльфийском это означает «сексуальная» (и вы не верьте).

Внешности я уделяю большое внимание, но подбором нарядов голову себе не морочу — сделал героине максимально возможный бюст, и ей почти все идет. Иногда сам могу засмотреться, и всё — рейд сорван, все умерли. Красота. В таких случаях я часто прошу прощения и ставлю грустный смайлик — я же Лена.

Я откровенно пользовался тем, что играю женщиной. При миловидности и аккуратном обращении у определенной аудитории можно попросить и денег, и помощи в квестах, главное — не наглеть и правильно к этому подходить. Не писать по-глупому в чате «ой, ребятки, помогите девушке» — вычислят сразу. Разговор лучше завязывать якобы случайно.

ВЛАД: женщина-крейсер

Я сейчас скажу, наверное, неожиданную вещь, но я играю девушками в ММО из-за задниц. Многопользовательские игры — как работа в шахте 24/7, и меньше всего на свете при этом хочется созерцать мужские ягодицы. Другое дело, когда перед тобой плавно и элегантно покачивает бедрами девушка. Я не отождествляю себя с женским персонажем, скорее, наверное, отношусь к героине как японские фанаты к девушкам из дейтсимов.

Стараюсь во всех играх выбирать красивых и неземных девушек. В этом плане особенно выделяются корейские ММО вроде **TERA: The Battle For The New World**. Мало того, что ты там создаешь совершенно очаровательное создание, так еще, когда ты заковываешь героиню в броню, доспехи зачастую становятся более открытыми. У корейцев специфическое представление о моде, и на некоторые костюмы просто засматриваешься — вер-

Молодой человек Джулиет Старлинг почти всю игру проводит за созерцанием задницы своей девушки.

За TERA: The Battle For The New World интересно наблюдать.

Наглядный пример того, почему некоторые играют за женских персонажей.

Спаситель галактики Шепард немного расслабился.

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

ВАРЯ: без ума от троллей

Почему я выбираю в ММО персонажа противоположного пола? Ну, это же очевидно — когда играешь за парня, остальные относятся к тебе серьезнее, потому что женских персонажей обычно заводят парни или «девочки одной ММО», которые больше ни во что не играют и вообще от игр далеки.

К тому же куда вероятней, что женским персонажем управляет парень, чем что мужским — девочка, а так хотя бы подозрений никаких, и другие игроки делом занимаются, вместо того чтобы болтать. В чате обычно не замечают, что у меня глаголы с окончанием на «-а». Даже после того, как я напишу, что я девушка, ко мне продолжают обращаться как к парню.

В World of Warcraft я пришла как раз когда была той самой «девочкой одной ММО», а со временем открыла эти законы и сейчас планирую своей троллихе изменить пол. Мужская модель тролля вообще крутая, на нем и одежда солиднее смотрится — на большой голове, плечах, руках и ногах любимые комплекты брони разглядывать приятно.

В однопользовательских играх тоже стараюсь выбирать парней, потому что спасать людей и миры — не женское дело, а раз природа вот так распорядилась, приходится хоть в играх это недоразумение исправлять. Хотя девушка Шепард из **Mass Effect** волевая, но это скорее исключение, как Лара Крофт или Проныра, — да и эти персонажи сделаны скорее для того, чтобы угодить парням. Ну, наверное, так и должно быть. Как ни крути, парни играют больше и лучше.

Только вот к девочкам они иногда пренебрежительно относятся, поэтому и приходится на ухищрения идти. Я с этим сталкивалась: когда мои товарищи по рейду узнавали, что я девочка, начинались оскорбления и обвинения в некомпетентности. Правда, и приятные моменты бывают: прямо в чате спрашивают номер телефона. Так познакомилась с одним интересным молодым человеком, до сих пор иногда играем вместе и общаемся.

Подвернулся случай: обратились с просьбой прокачать и одеть персонажа, причем не за спасибо, а за хорошую такую сумму. Отдали мне аккаунт, ну я и начал пробираться per aspera ad astra — сделал девочку-мистика и стал ее тренировать. Опыт в игре у меня большой, есть высокоуровневый персонаж, который помогал. За пару дней добрался до предельного уровня, еще три дня ушло на то, чтобы приодеть женщину в самые мощные колдовские тряпки. После краткого разговора со своей бывшей гильдией меня (а вернее, вымышленную девушку Вику) взяли под крыло.

Вот так я снова начал играть со «своей» гильдией, только теперь все там думали, что я очаровательная девушка. Каково это было? Весело! Сам я, понятно, в голосовом чате помалкивал — сказал, что семью беспокоить не хочу. Но всё слышал же!

Ох, когда они принимались меня вспоминать и обсуждать, я просто пополам сгибался от смеха. Некоторые, правда, злили меня порой до чертиков, тем более что у нас в выражениях стесняться не принято, полная свобода. Ну, тогда я просто еще раз говорил себе, зачем я здесь, и начинал демонически хохотать. От такого фортеля удовольствия куда больше, чем от простого созерцания женской фигуры на мониторе: девочке Вике отдавали крутые шмотки, артефакты, помогали получить уникальные ачивки.

Так продолжалось месяца два или три. Приодел девочку, совершил много подвигов... Персонаж вышел пусть и не совершенным, но настолько сильных мистиков на сервере, может, и не было больше. Все, пора передавать аккаунт хозяину. Главе гильдии «Вика» написала, что поругалась с мужем и пропадет со сцены, пока не помирится. Сделал ручкой, получил деньги, а у гильдмастера в итоге — шок и печаль от потерянных средств и экипировки.

Вот так я и отомстил, и заработал одновременно. Всем скажу: если не хотите, чтобы с вами такое проделали, не верьте тем, кто в чате молчит. Это единственное, на чем можно проколоться. Все остальное элементарно. Хотя и надоедает, честно говоря. ■

ВАСЯ: лучше бы играл в EVE Online

Я играл за девушку из корыстных побуждений. А заодно из мести. Мне было важно не только играть за женского персонажа, но и «поменять» свой пол.

Совсем недавно я был одним из лучших в самой влиятельной гильдии сервера, она же и одна из сильнейших в мире. Рейдил там очень долго, всех знал, конечно же. А потом постепенно начал терять интерес и отдаляться. Меня, конечно, по всей справедливости из гильдии попросили. Я расстроился, и чувство обиды заглушило здравый смысл — столько лет отдал, и тут такое!

нее, смотришь больше на то, что этот костюм не прикрывает.

Случается, что пристают. Мол, какое у вас, девушка, красивое имя — наверное, с аниме связано? Ага, отвечаю, с аниме: это японский легкий крейсер класса «Кума», времен Второй мировой.

Знакомый тоже постоянно играет женскими персонажами, но у него эксперимент дальше зашел: он почему-то смеха ради выдавал себя за мою девушку. Кажется, ему это нравится, и иногда дело принимает какой-то зловещий оборот — играешь с ним в **Resident Evil 6**, а он все шутки про задницы игнорирует.

Образ Лары Крофт развивался постепенно.

ГИГАНТСКИЕ БОССЫ

АРТЕМИЙ КОТОВ

ПОЧЕМУ РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Боссы появились в играх еще на заре их возникновения и вряд ли когда-нибудь исчезнут. Это может быть темная копия героя, исключительно большая куча слабых противников... или нечто одинокое, огромное и устрашающее. Бьемся об заклад, все предпочтут последнее!

Так уж люди устроены, что размер производит на них сильное впечатление. И, разумеется, разработчики игр никогда не упустят шанс этим воспользоваться: в каждой уважающей себя игре нет-нет да и найдется гигантская туша, будь она в только два раза больше героя или во все двадцать два. Вот мы и решили достать линейку да посмотреть, на что хватает смелости у разработчиков игр и как они предлагают с такими крупными проблемами разбираться.

Первый этаж — смертельная коррида

Если у разработчиков есть хоть капелька гигантомании в голове, без босса размером с небольшой дом не обойтись. Разумеется, если босс здоровее нашего альтер эго, он почти всегда ставит на грубую силу. Значит, он неповоротлив, медлителен и шкура у него двухметровой толщины — так что знай себе пляши вокруг него, покусывая со всех сторон. Если речь идет о каком-нибудь мутанте или монстре, он почти наверняка будет еще и глуп как пробка — что игрок и может обернуть себе на пользу, заставляя гадину таранить стены, взрывоопасные предметы, заборы под током.

Ежели в игре гигантомания цветет и пахнет, то одноэтажным боссам отводится роль промежуточных болванчиков — так, скуку разогнать. Тем не менее толковые разработчики могут сделать одноэтажных детин даже более запоминающимися, чем их крупные товарищи. Достаточно вспомнить серию Souls, столь богатую на замечательных противников всех форм и размеров. Едва ли стражи Орнштейн и Смоуг из **Dark Souls** могут похвастаться исполинским ростом, но это не мешает им регулярно посещать топы лучших и сложнейших боссов в видеоиграх.

Как говорится, «семеро одного не боятся», вот эти боссы и нападают дуэтом. Орнштейн — резкий как пуля и стреляет молниями, Смоуг очень медлителен и невероятно силен. А когда игрок выбивает душу из одного, другой ее поглощает... восстанавливая себе все здоровье и (будто этого мало!) становясь еще опаснее. С этими ребятами скучно не было.

Пятый этаж — вы загораживаете мне солнце!

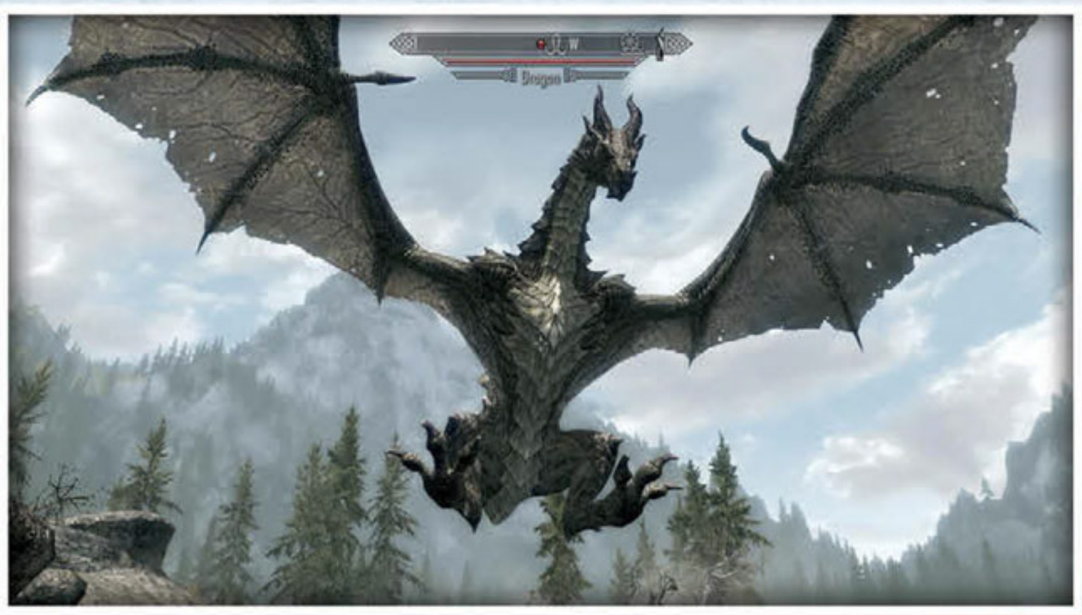
Столкновение с монстром побольше традиционно превращают в настоящее событие, пышно обставленное и поданное с изюминкой. Например, уже не один десяток лет сам Хидэо Кодзима потчует нас битвами с ходячими машинами смерти — «металгирами». Преданные поклонники серии **MGS** уже не раз на этом деле собаку съели, но хитрый японец не дает заскучать: «Вот тебе REX, пусть он тебя ракетами закидывает, а ты ему зрение исхитрись отключить. Смог? Ну, держи тогда RAY. Сразу двадцать штук потащишь? Нет? Ну, твои проблемы». Думается нам, в грядущей **The Phantom Pain** Кодзима-сан придумает что-нибудь особенно любопытное.

Почти всегда ключ к убийству босса — в использовании его слабых мест, и к гигантам это относится в первую очередь. Зачастую это какие-нибудь уязвимые точки, для удобства выделенные яркими красками. В **Dead Space** это могут быть желтые гнойные сгустки, в Binary Domain — голубые контейнеры. Обычно «ахиллесова пята» громадины приковывает взгляд, поэтому тут не промахнешься.

В других случаях приходится использовать окружение, чтобы добраться до уязвимых мест босса либо уравнять силы. Иногда нам дают и альтернативный вариант: например, банально пальнуть в урода из гранатомета, как в **Resident Evil 4**.

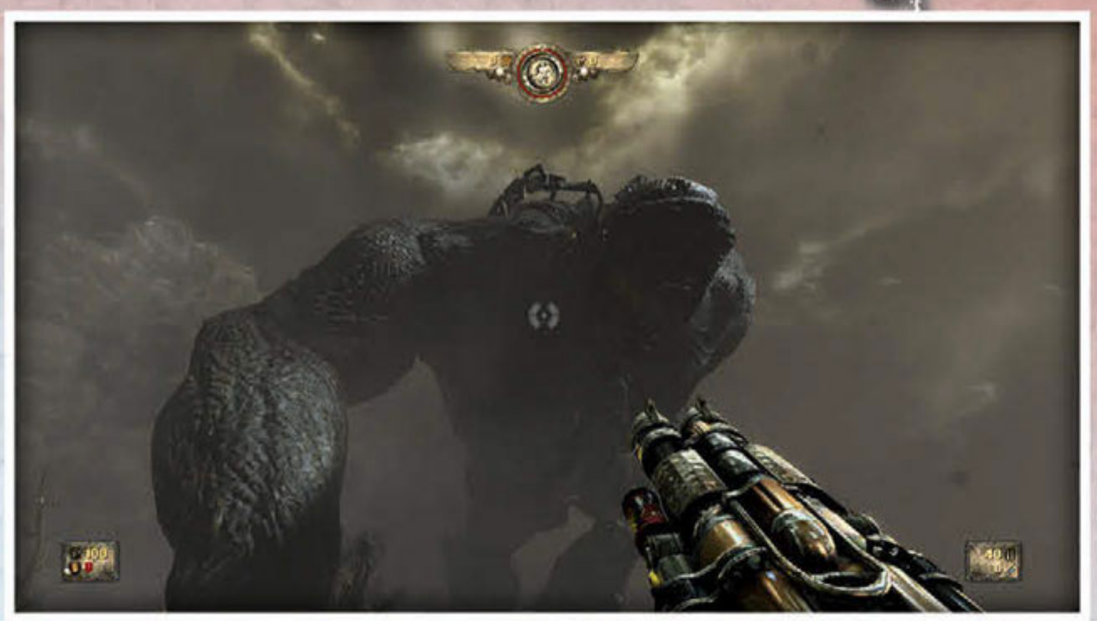
Если игра родом из восточной части мира, да еще и онлайновая, то рейдовые боссы почти стопро-

На интересных боссов у From Software всегда хватало фантазии. Можно лишь гадать, какие ужасы на нас обрушит грядущая Bloodborne!



Драконы в Skyrim угрожали разве что самому игроку: можно было натурально рехнуться от бесконечных однотипных стычек с ними. Под конец игры они вызывали только раздражение.

Если каждый первый босс еле умещается в экран, все нормально: просто вы играете в TERA.



Тридцатиметровый Некрогигант из Painkiller возвышается над нами башенным краном. Достаточно бить его всем, что есть в арсенале, — тогда и упадет.

центно будут по пять этажей минимум. Сюда можно вписать не одну MMORPG, но особо показательна в этом отношении **TERA**: там и десятиэтажный босс — обыденное зрелище. И хотя никаких заигрываний с окружением для победы игра не предлагает, каждый босс все равно требует персонального подхода: управление non target не позволит просто взять и защелкать здоровяка мышкой насмерть, а на высокой сложности приходится изучать их повадки и подстраивать под них поведение.

Конечно, для большей части боссов нужна хорошая сбалансированная партия — эти махины по всем параметрам мощнее игроков, и каждый рейд приобретает элементы тактики. Это вам не глаза циклопам вырывать!

Небоскреб — Магомет идет к горе

И все же настоящий разгул фантазии начинается метров эдак с шестидесяти. Когда босс настолько огромен, драться с ним обычным оружием попросту бессмысленно. Поэтому довольно часто попадаются боссы, к которым придется подбираться окольным путем (Угх-Зан III из **Serious Sam**, Левиафан из **Resistance 2**)

А еще по двадцатиэтажным боссам очень удобно карабкаться, да и использование окружения тут еще сильнее себя оправдывает. Больше возможностей для организации затяжной битвы, с целым алгоритмом разнообразных издевательств над ходячим небоскребом.

Лучше всего эта механика реализована, конечно, в шедевральной **Shadow of the Colossus**. Шестнадцать громадин, одна другой прекраснее, просто ходячие головоломки! Мало того что уничтожать их — в разной степени сложное занятие, так еще предстоит понять, что вообще делать! Разработчики сумели так творчески подать битвы с ними, что каждая давалась тяжким трудом и превращалась в настоящее событие.

До облаков и выше — и голова тоже за облаками

А почему бы и нет? Ведь это так льстит самолюбию — уничтожить существо размером с город-другой. Или, чего уж мелочиться, размером с планету.

С другой стороны, это открывает новые горизонты для дизайна уровней. Ведь если размер босса позволяет, почему бы не сделать уровнем его самого? А заодно поместить его слабые места... внутрь? Вероятно, это самый зрелищный и суровый способ завалить махину, попутно измазавшись в ее крови и внутренностях.

В играх мы попадаем в нутро каждого второго исполинского босса. Но особенно примечательна битва с гигантским червем из **Gears of War 2**. Хоть это и был злостный плагиат на уровень внутри Левиафана из **Devil May Cry 3**: малыш размером с Московскую область заглотил бравых солдат с Маркусом Фениксом во главе.

Разработчики позаботились о том, чтобы мы натурально чувствовали себя внутри живого существа. Всюду сплошное мясо, сокращаются двери-мышцы, путь преграждают толстые пленки, через которые нужно прорываться с пилой наперевес. А вверху пульсирует нечто огромное...

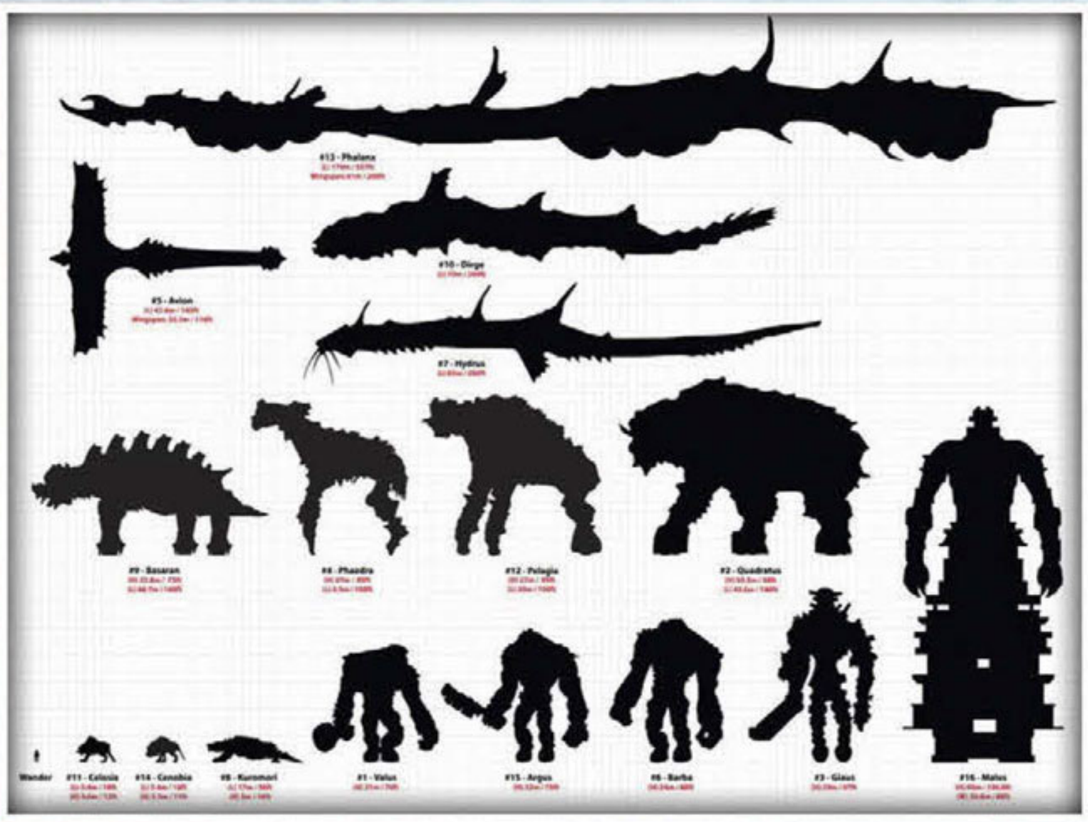
А в **God of War 3** ходячие и живые уровни — это норма. Уже с первой секунды мы весело бегаем по Гее, и на ней дело не закончится. Конечно, Кратос побывал и внутри титанихи, но нас интересует другой ходячий уровень — Кронос. Не дойдя до желудочного сока, Кратос разрезает живот титана и выбирается наружу, пока тот тщится собрать вываливающиеся кишки.

Еще один замечательный (и, судя по всему, самый редкий) способ укоротить жизнь громадного босса — это самому стать таким же громадным. Тут на ум в первую очередь приходит недавняя **Saints Row 4**. Ходячая банка-небоскреб по имени Пол решила поиграть в Годзиллу и вообще всячески нарывалась на неприятности. Поэтому главный герой залез в здоровенную статую, та ожила и превратилась в его личный «Евангелион». Пол свое получил.

С приходом QTE многие боссы начали получать по лицу в полуинтерактивных роликах. Тут особо отличилась японская **Asura's Wrath** — один из местных боссов, Вайзен, превзошел все наши ожидания. Когда он посреди боя набрался наглости и раздулся до размеров планеты, мы обомлели. Никого крупнее Вайзена мы в видеоиграх еще не убивали.

■■■

Хороший босс — это одновременно испытание и награда за труды. Это кульминация игрового процесса и возможность ощутить свою силу в полном объеме. Существует множество способов сделать битву с исполинским монстром интересной, а мощность современных консолей позволяет показать по-настоящему неотразимых чудовищ, само присутствие которых в кадре уже радость. Ну, или кошмар, если с ними неизбежно придется столкнуться. ■



Пусть выше всех финальный босс Малус, но на деле самый крупный колосс — это Фаланкс. Около двухсот метров в длину против шестидесяти у Малуса!

Было бы любопытно посмотреть битву Вайзена и Галактуса в каком-нибудь очередном Marvel vs. Capcom.

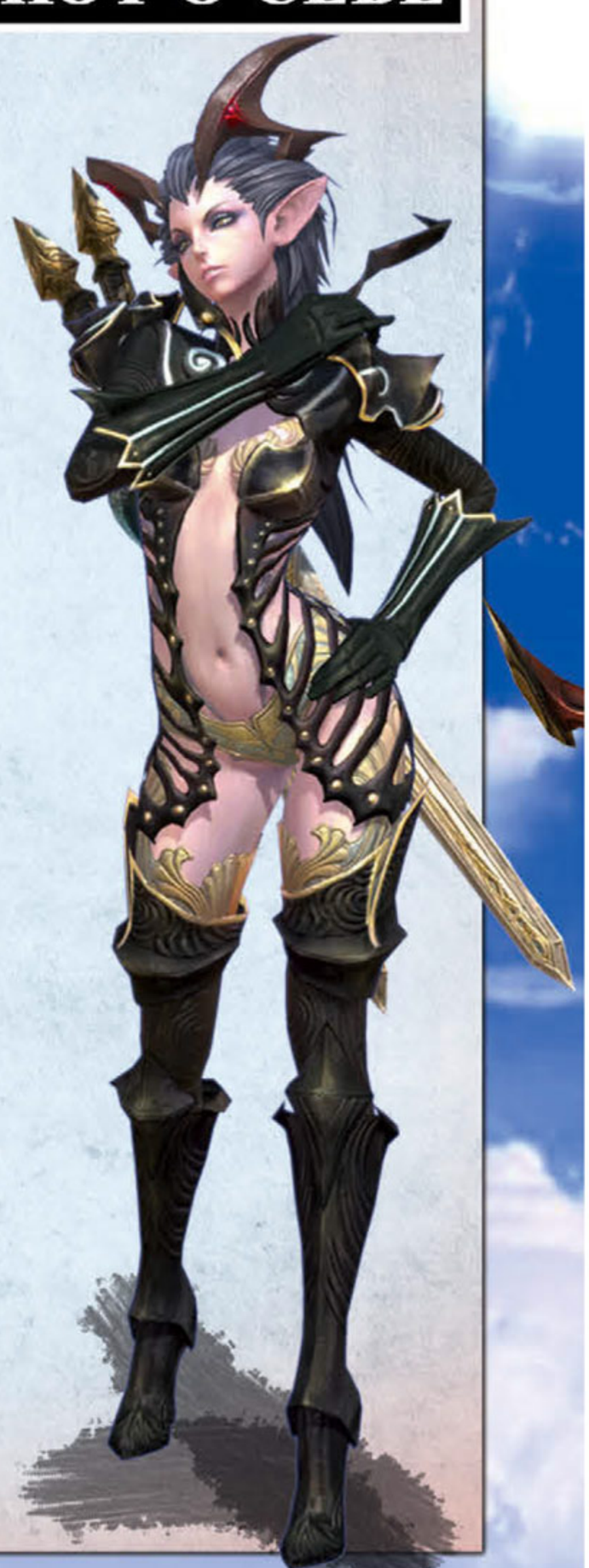
ГИЛЬДИИ АРБОРЕИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

СЕМЬ ИГРОКОВ В TERA РАССКАЗЫВАЮТ О СЕБЕ

В каждой онлайновой игре важна социальная составляющая: мы знакомимся с другими людьми и работаем сообща, потому что почти везде эндгейм невозможно пройти в одиночку. Правила заставляют объединяться и уничтожать легендарных существ, биться за влияние над ключевыми территориями и, конечно, вступать в гильдии.

Мы пообщались с руководящим составом разных гильдий и узнали, как устроены кланы в **TERA**. Кто-то играет для удовольствия, другие стремятся стать самыми-самыми и требуют, чтобы коллектив беспрекословно подчинялся. Нам рассказали, как набирают новых людей, как управление гильдией становится второй работой и что делать, когда на игру почти не остается свободного времени.



IDDQD — Дмитрий

IDDQD — это чит-код на бессмертие в олдскульной игре **Doom**, следовательно, God Mode On — игра в режиме бога! Это наше кредо, мы стремимся к максимальным высотам во всех онлайновых проектах. В **ArcheAge** мы до сих пор топовая гильдия на Мелисаре, в **The Elder Scrolls Online** первыми в Европе прошли высокоуровневый контент нового патча, в **Guild Wars 2** силами своей гильдии уничтожали рейд-боссов — были единственным кланом, который мог сделать это в одиночку, без помощи других.

Я руковожу гильдией IDDQD в TERA, игровые ники — Rias и Envy. Сообщество поразило меня своей слаженностью, соблюдением правил и стремлением к первому месту на сервере. Когда я узнал о локализации игры — пошел к руководителю комьюнити и обсудил условия представления нашего сообщества на официальном сервере. В TERA нас пришло трое, начали рекрутинговую кампанию. За полгода создали гильдию в 200 человек с учетом отсева.

В IDDQD жесткая организация, на постоянные группы из 20-40 человек есть по рейд-лидеру, который устанавливает планы и следит за их выполнением. Задачи рейд-лидерам ставлю я — приходится следить за рейдами и задавать темп гильдии. Вне IDDQD я занимаюсь пиаром, руководство гильдией не мешает моей работе. Я уверен в своих рейд-лидерах, они сами отлично контролируют людей.

Есть три вида гильдий. «Аренщики» не спят, качаются, первыми проходят контент, получают достижения и маунтов. Их немного, зато самомнение зашкаливает. В открытом мире появляются редко — в основном сидят в подземельях и гуляют по полям сражений. «Титаны» ориентированы на массовое PvP — их обычно по 150 человек, любят войны между гильдиями, альянсовые конфликты и массовые сражения на сто и больше участников. «Казуалы» пришли посмотреть игру, узнать побольше о мире, пособирать цветочки. Воюют обычно только с такими же, как и они. Ну или со средненькими гильдиями. На «аренщиков» и «титанов» не нападают из-за страха проиграть.

Мы относимся ко второй группе. Нас много, отличная организация, планы, практически не отстаем от «аренщиков» в экипировке и активно участвуем в жизни сервера. Выступаем как противовес кланам Red Zerg и Royal. С ними мы общаемся сдержанно. Другая же гильдия, NoRemorse, уже четыре месяца ведет против нас самую настоящую информационную войну. Для нас уже стали обычным делом постоянный троллинг и попытки демотивации — уж очень мы их раздражаем.

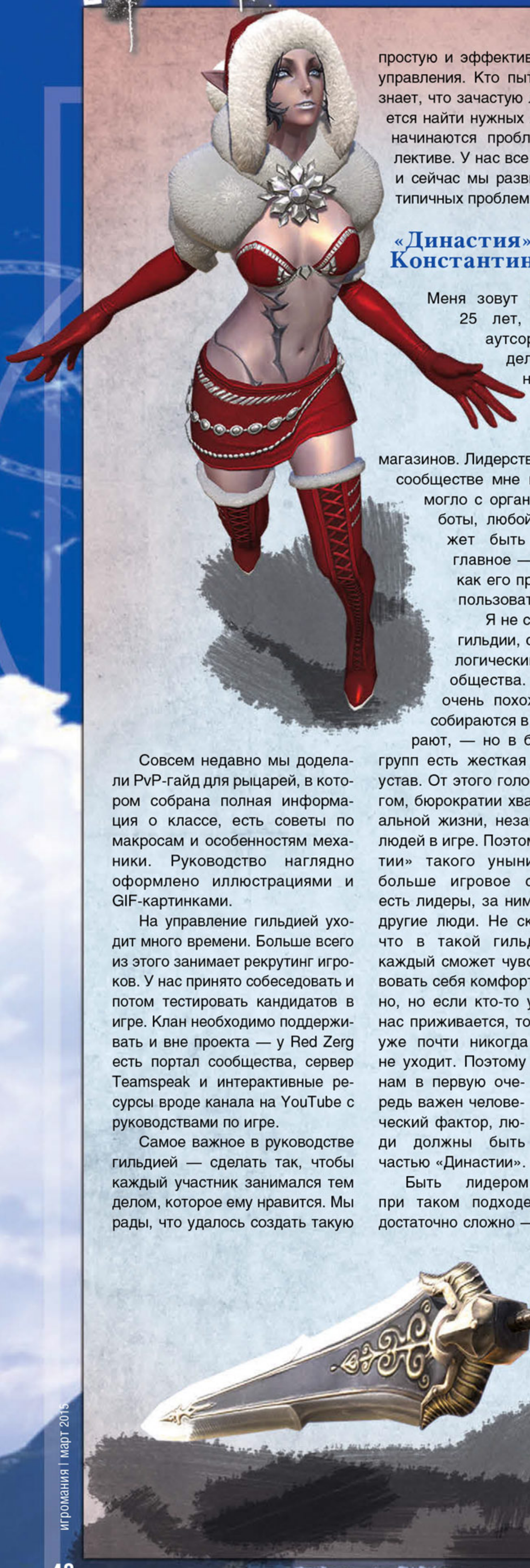
Агрессивное русское комьюнити — самый важный повод сходить поиграть на сервер с локализацией. Русские весьма кровожадны, а если они кровожадны, тогда частое PvP обеспечено, а так как мы PvP-гильдия, то для нас это решающий фактор.

Red Zerg — Наталия

Гильдия Red Zerg устроена не совсем обычно, так как у нас два лидера — Max и Stereo. Кроме того, в гильдии сформирован Совет, который помогает лидерам реализовывать принятые решения. Я как раз и состою в этом Совете. В TERA вы можете знать меня под ником Reflexia. Я отвечаю за написание разных текстов, контактирую с прессой, собираю информацию для руководств.

Мы редко пишем «казуальные» гайды. То, что можно найти в интернете в свободном доступе, нас не устраивает. Наиболее ценные руководства мы публикуем в закрытых разделах. В основном это информация не про цифры, а про опыт и знания гильдии.

Обычно такая деятельность — личная инициатива игроков, но иногда возникает очевидная необходимость описания каких-то особенностей игры. В таких случаях и активизируется деятельность Совета.



Совсем недавно мы доделали PvP-гайд для рыцарей, в котором собрана полная информация о классе, есть советы по макросам и особенностям механики. Руководство наглядно оформлено иллюстрациями и GIF-картинками.

На управление гильдией уходит много времени. Больше всего из этого занимает рекрутинг игроков. У нас принято собеседовать и потом тестировать кандидатов в игре. Клан необходимо поддерживать и вне проекта — у Red Zerg есть портал сообщества, сервер Teamspeak и интерактивные ресурсы вроде канала на YouTube с руководствами по игре.

Самое важное в руководстве гильдией — сделать так, чтобы каждый участник занимался тем делом, которое ему нравится. Мы рады, что удалось создать такую простую и эффективную модель управления. Кто пытался — тот знает, что зачастую либо не удается найти нужных людей, либо начинаются проблемы в коллективе. У нас все получилось, и сейчас мы развиваемся без типичных проблем и кризисов.

«Династия» — Константин

Меня зовут Константин, 25 лет, занимаюсь аутсорсингом отдельных бизнес-процессов для нескольких интернет-магазинов. Лидерство в игровом сообществе мне немного помогло с организацией работы, любой навык может быть полезным, главное — придумать, как его правильно использовать.

Я не совсем глава гильдии, скорее идеологический лидер сообщества. Все кланы очень похожи — люди собираются в группы и играют, — но в большинстве групп есть жесткая иерархия и устав. От этого голова идет кругом, бюрократии хватает и в реальной жизни, незачем строить людей в игре. Поэтому в «Династии» такого уныния нет, мы больше игровое сообщество: есть лидеры, за ними идут другие люди. Не скажу, что в такой гильдии каждый сможет чувствовать себя комфортно, но если кто-то у нас приживается, то уже почти никогда не уходит. Поэтому нам в первую очередь важен человеческий фактор, люди должны быть частью «Династии».

Быть лидером при таком подходе достаточно сложно — приходится решать проблемы других игроков, а они иногда сильно переживают. Игровые обязанности не слишком серьезно повлияли на мой распорядок дня.

Я играю на сервере с локализацией, потому что теперь кругом знакомые и милые люди. Ты их убиваешь, а они тебя посылают на родном и могучем русском языке. Кстати, требования к игрокам у нас все-таки есть: не нужно быть излишне вспыльчивым и обидчивым, это не самые лучшие человеческие качества.

Chaos — Мария

Привет, я Мария, но играю обычно под ником Morrigana. Вне игры я труженик одной игровой фирмы и бодрый студент. В проекте — лидер клана Chaos в «Тере». Руководить гильдией у меня вышло случайно. Когда объявили об адаптации TERA под наш регион, я начала писать гайды и объясняла некоторые тонкости по локализации. Мне в шутку предложили возглавить гильдию, я серьезно подумала и согласилась, так как был некоторый опыт руководства в других MMO.

Гильдмастеру проще общаться с большим количеством людей и координировать мероприятия. С другой стороны, это дается некоторой ценой — нужно совмещать работу, игру и обучение. Распорядок дня у меня не особо изменился, разве что не играю больше на зарубежных серверах.

Наша гильдия — одна из ключевых, мы создаем движение на сервере, причем это касается не только TERA. «Хаосу» не так давно исполнилось десять лет. Начинали мы в 2003 году в Ragnarok Online с сервера Mirror of the Realm и участвовали в разных крупных проектах.

Всех нас объединяет цель — добиться максимально возможных вершин в гильдийном контенте. Подходим мы друг другу или нет, выяснится в процессе совместной игры, но, как правило, мы не нянчимся с игроками.

У нас со всеми гильдиями не самые хорошие отношения. Предпочитаем миру войну. Огорчает, что есть большие, интересные гильдии, что скоро уйдут на PvE-сервера. В PvP все-таки комфортнее: есть возможность наказать другого игрока за хамство в игровом процессе, идет постоянная конкуренция за места для прокачки.

Да и вообще вражда идет по всем фронтам — социальные сети, форумы игр. А так как мы считаем, что наши участники сами способны определить для себя рамки дозволенного, иногда бывает очень горячо. Тем не менее от игры нужно получать удовольствие и меньше переживать по пустякам.

SPQR — Илья

В TERA наш клан пришел сплоченным составом. Мы не особо зовем к себе новых участников и стараемся брать качеством, а не количеством. Играют у нас в основном люди от 20 до 30 лет, я думаю, сложно будет найти общий язык с молодежью.

Мы начинали играть в **Perfect World** на одном из шардов, объединяли людей под единым флагом, многие знают друг друга почти пять лет. В PW мы были основным конкурентом другой крупной гильдии и не давали им покоя.

Потом у прошлого гильдмастера изменилась жизнь, времени заниматься командой почти не стало. Участники проголосовали и выбрали меня. Руководить совсем не сложно, уже был опыт в других проектах, а в реальной жизни работа связана с организаторской деятельностью.

Я не планирую свой день, не люблю загадывать. Совсем другое дело — гильдия, там нужно постоянно думать, как разнообразить опыт игроков, и много планировать. Удается не всегда; раньше для игры было много времени, с переездом стал меньше уделять внимания руководст-

ву гильдией. Тем не менее у нас хороший офицерский состав, в мое отсутствие они успешно координируют действия клана.

Конечно, у многих есть неприязнь к нашей гильдии. Некоторые люди пытаются как-то задеть участников на форуме, но дальше интернета и игры эта вражда не выходит, все мы разумные люди. Мне не очень нравится участвовать в склоках — не забывайте, что это игра, будьте чуточку добрее друг к другу и чаще гуляйте.

No Limit — Сергей

В No Limit веселая атмосфера. И уважение, и человечность мы всегда ставим выше игровых заслуг. Это не значит, что у нас нет целей и мы «сообщество друзей». Скорее наоборот: цели у нас солидные, но пути их достижения несколько отличаются от общепринятых. У нас достаточно взрослый коллектив, средний возраст участников — 25 лет. Как и в любом другом проекте, мы стремимся стать дружной, сильной, сплоченной гильдией и получить максимальное удовольствие от игры. Основной костяк состоит из взрослых людей, у которых есть жены, дети и работа. Мы не можем проводить 24/7 в игре.

В различных игровых проектах вы можете знать меня под ником Lampur. Вне игры я занимаюсь менеджментом в сфере информационно-правового обслуживания, живу и работаю в Москве.

Могу сказать, что мое руководство не всем приходится по вкусу. Потому что я требовательный человек. Если вкладываю свои силы и душу во что-то, хочу получать от этого моральное удовлетворение. Раз уж человеку плевать на то, что делает сообщество, — этот человек мне не интересен. Нужна общая увлеченность. Думаю, что не сообщество должно держаться за отдельных людей, а люди должны держаться за сообщество.

Руководство гильдией действительно отнимает много времени. Особенно если это старт проекта. Нужно все наладить, организовать. По большей части мне помогают справиться офицеры. Если все правильно наладить, то крупная гильдия будет работать как часы. А на мне остается расстановка приоритетов и контроль. 60-80% времени в онлайне ты занимаешься не собой, а гильдией. Организуешь рейды, походы, PvP. Разбираешь претензии и занимаешься дипломатией. В сообществе No Limit мое командование началось в **Guild Wars 2**, где я достаточно в короткие сроки смог организовать ведение сложных рейдов. Мне было лестно, что люди работали со мной слаженно и получали удовольствие от того, что они делают.

В онлайне хорошо получается практиковаться в управлении. Ведь люди всегда остаются людьми и не столь важно, сидят они за экранами монитора или стоят перед тобой. Хочу пожелать всем участникам побольше уважения к себе и к другим игрокам — это никогда не бывает лишним.

Сибирское сообщество Медведи — Ольга

О TERA я узнала случайно, от друга.

Изначально играла и на евро, и на американских серверах в свое удовольствие. Кроме очевидных причин, по которым я перешла на локализованный сервер, могу отметить озвучку NPC — уж очень хорошо она сделана.

Наша гильдия на русском сервере еще толком не встала на ноги, но мы хотим сплотить игроков с разных уголков планеты, чтобы всем было комфортно и приятно играть в нашем сообществе. У нас не нужно брать больничный или пропускать занятия ради важных внутриигровых мероприятий. Мы стараемся пресекать негативный настрой по поводу разных социально-значимых тем.

Организаторские навыки я получила вне онлайна, работаю старшим специалистом канцелярии, сфера деятельности касается политики. Участники сообщества меня поддержали, хотя опыта руководства гильдией у меня не было. Когда что-то не получалось, друзья подсказывали и советовали, хотя последнее решение все равно остается за мной.

С нами почти никто не соперничает. В нашем сообществе запрещено убивать со скуки. Единственная гильдия, с которой мы конкурируем, — это DalZone, потому что у нас совпадают часовые пояса, мы на Дальнем Востоке. Это соперничество не переходит на социальные сети, так, в шутку подбадриваем друг друга. Форумные войны разводить тоже не стоит, потому что так себя можно показать со стороны некомпетентных игроков. Обычно неспокойные игроки кидаются на всех и вся, стараясь доказать свое мнимое превосходство. Не вижу смысла во вражде в интернете — мы взрослые и адекватные люди. ■

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
Core 2 Duo E6600, 4 ГБ, 2 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core i7-920, 6 ГБ, 4 ГБ видео

ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
2K Games

РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
evolvegame.com

ПЕРВЫЕ ОЩУЩЕНИЯ

EVOLVE

Денис Майоров

Хорошо, когда разработчики не боятся экспериментировать. **Turtle Rock** запросто могли выпустить еще один **Left 4 Dead**, только с пришельцами и бронированными космодесантниками, — поклонники поворчали-поворчали, но все равно купили бы.

Однако **Evolve** основан на совсем иной идее. Привычной четверке героев («охотников») противостоит не орда пришельцев из открытого космоса, а всего один особо могучий и хитрый монстр, управляемый другим человеком.

Игра про охоту вышла за несколько дней до сдачи номера. За два дня нам удалось сыграть по паре матчей за каждый из классов охотников и много-много часов пробыть в шкуре каждого из трех доступных монстров. Тем не менее этого недостаточно, чтобы вынести окончательный вердикт. В тексте мы расскажем больше о первых впечатлениях, чтобы потом уже, в следующем выпуске, рассказать вам об игре подробнее.

ЕШЬ, СТРЕЛЯЙ, ЛОВИ

Начинаем мы именно с игры за монстра. В обучающей миссии предлагают примерить шкуру Голиафа — огромной, но ловкой зверюги, шустро карабкающейся по скалам и резво перемещающейся на огромные расстояния. Тут же объясняют и основные правила — охотиться и ешь, чтобы расти (это здесь зовется эволюцией), а пока не вырастешь, на глаза охотникам не попадайся.

Проблема в том, что при этом невозможно не наследить. Поваленные деревья, объедки от вашей трапезы, напуганные птицы — все это сразу выдает охотникам, где вы есть. Поначалу кажется, что врагам просто нечего противопоставить, и это раздражает — матч ведь только начался, а вам уже сели на хвост. Но со временем понимаешь, что этим можно пользоваться: путать следы и водить охотников по карте так, как удобно вам.

Начинаешь чувствовать себя не загнанной жертвой, а хитроумным хищником, расчетливо готовящим преследователям западню. Только лучше не расслабляться, иначе игра мигом спустит с небес на землю. Если, конечно, команда охотников попалась неглупая.

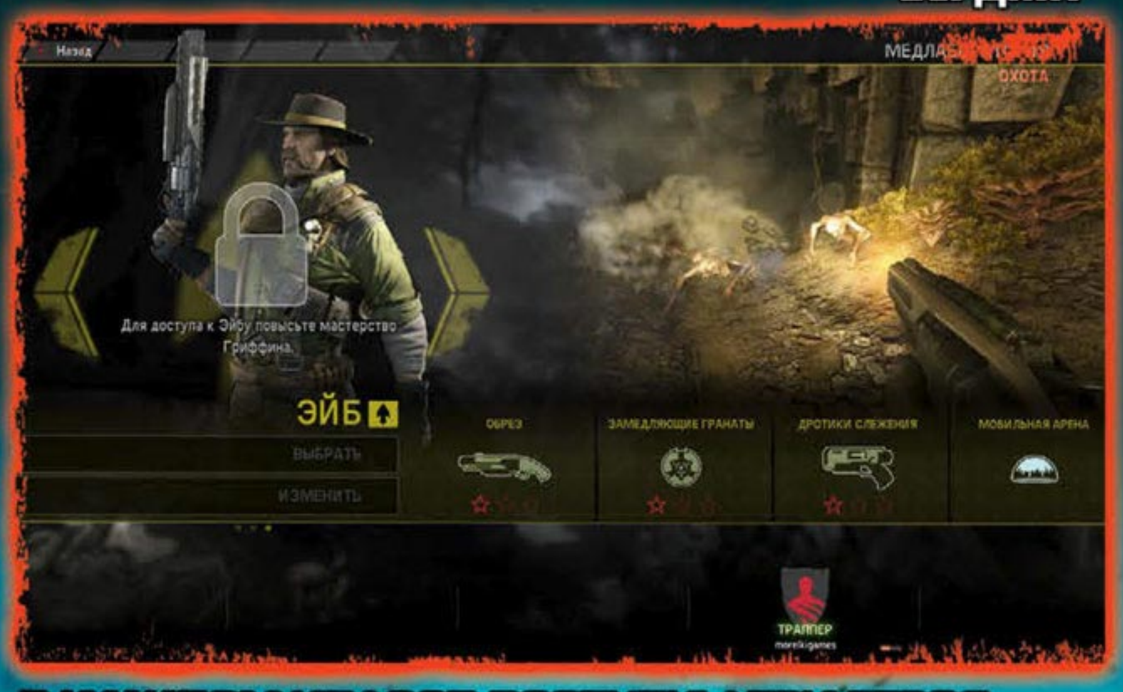
Эволюционировать разрешается дважды, а на высшем уровне можно уже не бояться даже прямого столкновения. Правда, для атаки в лоб нужно хорошенько освоить навыки монстра. Голиаф умеет швырять камни, обрушиваться на врагов с воздуха, дышать огнем и делать рывок.

Грамотно применяя эти способности, вы расправитесь даже с хорошо организованной группой, и

ФЛОРА И ФАУНА В ИГРЕ АГРЕССИВНЫЕ, НО ДЛЯ ГОЛИАФА УГРОЗЫ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЮТ. ДАЖЕ САМЫХ СВИРЕПЫХ ОН ДАВИТ КАК ТАРАКАНОВ.

КРОМЕ ГОЛИАФА ЕСТЬ КРАКЕН И ПРИЗРАК, И ИГРА ЗА НИХ — ЭТО УЖЕ СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ.

СРАЖЕНИЕ С ОХОТНИКАМИ В «ОБОРОНЕ» ПЕРЕСТАЕТ БЫТЬ ПРИОРИТЕТНОЙ ЗАДАЧЕЙ. ОДНАКО ЭТО ОТЛИЧНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДКРЕПИТЬСЯ И ВОССТАНОВИТЬ БРОНЮ.



В КАЖДОМ КЛАССЕ ДОСТУПНЫ ТРИ ГЕРОЯ. У КАЖДОГО СВОЕ ОРУЖИЕ И, ВЕРОЯТНО, СВОЙ СТИЛЬ БОЯ. НО ЭТО ЕЩЕ ТОЛЬКО ПРЕДСТОИТ ПРОВЕРИТЬ — ОТКРЫТЬ ВСЕХ НЕ ТАК-ТО ЛЕГКО.

сражение получится динамичным и увлекательным. Спустя десяток боев вырабатывается своего рода универсальная тактика победы и былой азарт потихоньку начинает таять. Может, конечно, нам не попадались достаточно сильные охотники, но, вообще говоря, такая тенденция настораживает.

ИСКУССТВО СОЦИОПАТИИ

Самый простой из режимов — «Охота»: люди охотятся на монстра, а монстр на людей. Эволюционировав до третьего уровня, монстр может победить еще одним способом — уничтожив некое силовое реле, — хотя до этого обычно не доходит. Как только вы «возмужаете», люди бросятся защищать реле, и противостояние перейдет в лобовое столкновение. Для знакомства с игрой и изучения новой карты это идеальный вариант, но потом он мало-помалу приедается.

Режим «Гнездо» — иное дело. Здесь охотникам нужно уничтожить шесть яиц, а монстру, соответственно, убить охотников. Тонкость в том, что монстр может пожертвовать яйцом и вывести из него помощника. Тут же встает и непростой выбор — бросаться в бой с ходу или уступить несколько яиц и потратить время на развитие. В отличие от «Охоты», где основное действие, как правило, разворачивается ближе к концу, здесь охотники и монстр сталкиваются у каждой кладки на протяжении всего матча.

Самой увлекательной видится «Оборона». Команда охотников при поддержке турелей должна, защищая генераторы, продержаться определенное время и прикрыть транспортный корабль с беженцами. Монстр же (на сей раз вместе с возрождающимися через равные промежутки времени помощниками и сразу наивысшего уровня) должен эти генераторы из строя вывести. Вот уж где ни секунды спокойной!

А вот режим «Спасение» кажется самым неоднозначным. В нем людям требуется проводить выживших к кораблю, а монстр, соответственно, должен этих выживших уничтожить.

Проблема в том, что, пока монстр растет, охотники запросто могут успеть всех спасти, а если бросаться в бой на первом уровне, шансов на победу будет не слишком много. К тому же у выживших столько здоровья, что, пока вы грызете эдакого «железного человека», охотники успевают прискакать чуть ли не через полкарты. Ко всему прочему, они могут вести выживших не поодиночке, а целой группой, да еще подлечивать их и накладывать другие полезные эффекты. Монстру в этом режиме победить почти невозможно.

Отдельным пунктом идет «Эвакуация», по сути, заменяющая сюжетную кампанию. Нам предстоят пять сражений на случайных картах и в разных режимах. Победив в одной миссии, команда или монстр получает преимущество в следующей: например, к монстру могут присоединиться помощники, а люди научатся пользоваться телепортами. Изменения здорово освежают бои, но прохождение «Эвакуации» может растянуться чуть ли не на пару часов.

К сожалению, игра за охотников не сильно отличается от игрового процесса любого хорошего командного шутера. Есть штурмовик, который наносит и получает основной урон. Есть медик, который лечит товарищей и бьет издалека. Есть боец поддержки, накладывающий на союзников щиты. Все должны четко выполнять свои задачи и держаться вместе, тогда успех почти гарантирован.

Из стандартной схемы выбивается разве что траппер, чья задача — выслеживание и контроль монстра. Траппер может расставлять на карте ловушки, помогающие обнаружить или задержать чудовище, а также неплохо портит ему жизнь во время сражения. Самый полезный навык траппера, пожалуй, это арена: силовой купол, надолго запирающий монстра внутри.

Суровые требования к командной работе — одновременно и плюс, и минус игры. Партии в составе сыгранной группы доставляют массу удовольствия, но, когда играешь со случайными людьми, начинается полный цирк и охотники, как правило, вымирают уже через пару минут.

Поиграть в Evolve можно и вне Сети. ИИ здесь на удивление толковый. Компьютерные товарищи всегда держатся рядом и четко делают свое дело. Бывает, что их переклинивает, но в целом они показывают себя куда лучше несыгранной команды живых людей. К тому же по необходимости можно переключаться между героями. Хотя радости живого общения и горячей ругани в голосовом чате это не заменит.

■■■

При ближайшем рассмотрении Evolve распадается на две совершенно разные игры. Игра за охотников пока видится привычным, хотя и качественным командным шутером с единственным оригинальным классом. Не сказать, что это плохо, но многие уже объелись.

А вот игровой процесс за монстра — штука и вправду необычная. Только надолго ли хватит интереса? Сейчас пока невозможно сказать с уверенностью, но в следующем выпуске мы точно разберемся. Оставайтесь с нами! ■

ПОПАСТЬ ПОД КУПОЛ НА ПЕРВОМ УРОВНЕ — СТРАШНЫЙ СОН ХОТЬ КРАКЕНА, ХОТЬ ГОЛИАФА.

ДОЖДАЛИСЬ?

Сетевой шутер с жестким разделением ролей. Требует серьезной сыгранности у команды охотников и четкого плана у монстра, иначе в матче быстро смещается баланс и исход очевиден до конца мероприятия.

РЕЙТИНГ

ДА

ВЕРДИКТ

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ЧУДОВИЩНАЯ МЕТАМОРФОЗА

КАК ИДЕЯ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ГОТОВУЮ ИГРУ

В самом начале 2013-го проект **Evolve** резко вышел из небытия и обратил на себя внимание индустрии. Казалось, игра вот-вот отправится на золото. Анонс и обещанный релиз разделяли несколько месяцев. Позади уже четыре года, которые студия потратила на разработку, поиск издателей, сбор команды с нуля. Люди пережили банкротство и продажу с аукциона.

От краха на этом нелегком пути игру спасла блестящая идея — команда друзей в кооперативе играет против волка-одиночки. Наемники из будущего против жуткого монстра из пограничных миров. Концентрат из тысяч битв с боссами всех игр в мире.

Такую охоту придумали в **Turtle Rock Studios** — это те самые люди, что сделали **Left 4 Dead** для **Valve**. Их идея вышла настолько сумасшедшей и трудной, что разработчики без страха показывали дизайн-документ издателям.

СЛОМАННЫЙ НОУТБУК

«Кажется, мы идем к тому, что в октябре вместо ВСЕХ игр не выйдет ни одной…» — примерно такие комментарии были на всех игровых сайтах в новости о переносе Evolve на февраль 2015 года. Такая запинка не стала сюрпризом, анонс и выход в продажу в одном году для нового AAA-бренда — большая редкость. К тому же новость попала на гребень волны переносов — вместе с Evolve в 2015-й ушли **Batman: Arkham Knight**, **The Witcher 3: Wild Hunt** и другие.

Крис Эштон, один из основателей студии, в ответ написал игрокам на форуме: «Сейчас мы загружены тяжелой работой — устраняем баги, оптимизируем. Не поймите неправильно: хотя дел и много, весь контент уже готов и упакован». С этих слов он начал рассказ о разработке игры. Возможно, Крис хотел сделать постмортем — подвести итог, рассказать о большом, но пройденном этапе.

Вот как у Turtle Rock получилось сделать игру про охоту. В июле 2010 года Эштон предложил своему коллеге Филу Роббу новое рабочее название для проекта: «Может, назовем его **Metamorphosis**, раз уж эволюция монстра во время игры наша уникальная фишка?» Робб согласился: «Только давай сократим до Morph».

До этого проект назывался **Prey** (англ. — жертва, добыча), что отлично отражало идею — охота, где сначала наемники выслеживают монстра, но если не успевают вовремя его поймать, то сами переходят в глубокую оборону. Поэтому слово «жертва» относилось к любому игроку, с какой бы стороны он ни встал. Проблема в том, что Prey уже была шутером про инопланетян и индейцев.

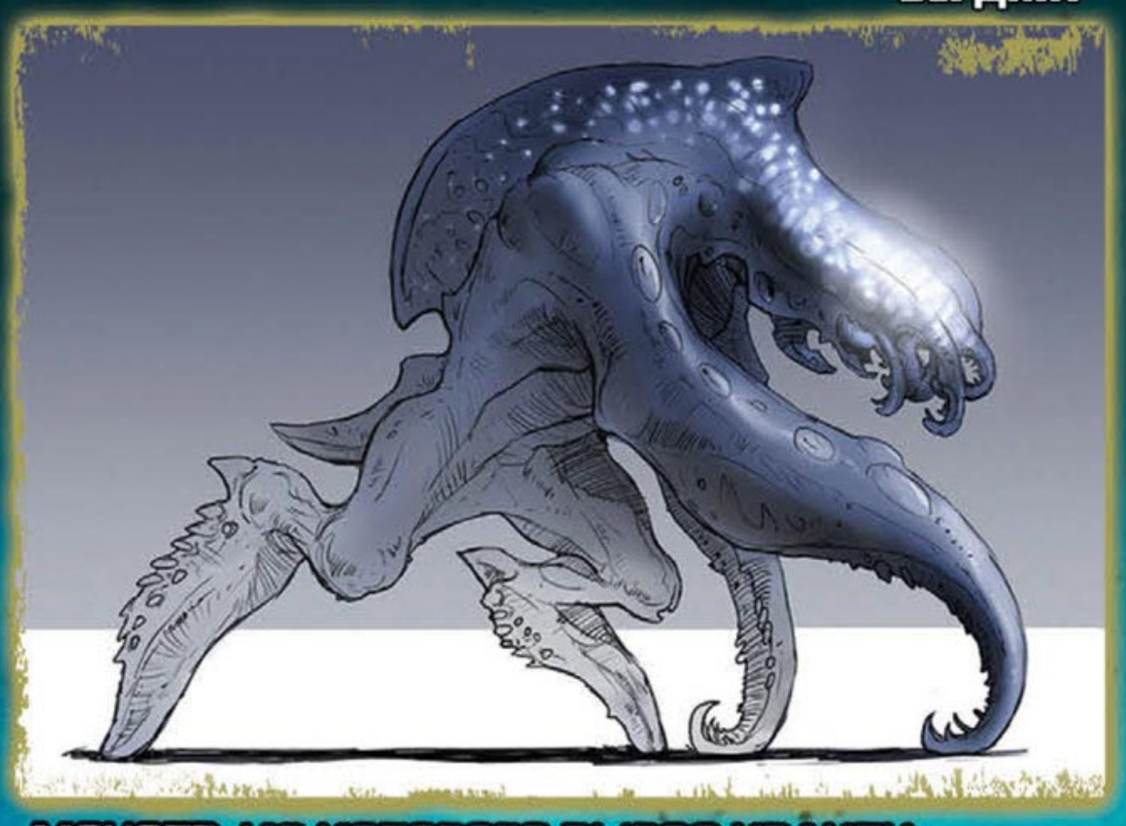
Metamorphosis приняли за рабочее название, потому что игру надо было демонстрировать издателям. На тот момент в Turtle Rock осталось всего десять человек, а замысел был грандиозным. К августу того же года идею сформировали в презентацию (которая частично утекла в Сеть) и написали подробный дизайн-документ. Чтобы убедить издателя, команда подготовила тизер и эскизную раскадровку пятнадцати минут геймплея.

Крис и Фил назначили встречу с рабочей группой в **THQ**. Они

ПЕРВЫЙ КОНЦЕПТ, ГДЕ ОТРАЖЕНА ИДЕЯ ИГРЫ ЧЕТВЕРЫХ ПРОТИВ ОДНОГО.

ЭТОТ ЭСКИЗ СИЛЬНЕЕ ОСТАЛЬНЫХ ОПРЕДЕЛИЛ ВСЮ АТМОСФЕРУ ИГРЫ И ВДОХНОВЛЯЛ КОМАНДУ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ.

РАЗРАБОТЧИКИ ПРИДУМЫВАЛИ ПЕРВЫХ МОНСТРОВ, СОВЕРШЕННО НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ, КАК ИМИ ИГРАТЬ.



МОНСТР, ИЗ КОТОРОГО ВЫРОС КРАКЕН.

принесли ноутбук с подготовленной презентацией — несколько слайдов с концептами и основными пунктами для рассказа об идее. Все должно было занять не больше сорока пяти минут. Крис начал. Первый слайд: «От создателей Left 4 Dead. Metamorphosis. Шутер от первого лица чудовищных размеров». Перешел ко второму, там было краткое описание концепции: «Команда наемников путешествует по отдаленным мирам в охоте на инопланетных монстров. Динамичные матчи четверо против одного — уникальный мультиплеер. В арсенале наемников огромный выбор высокотехнологичного оружия и гаджетов. Командная игра — их ключ к победе. Монстр обладает мощнейшими способностями и неутолимым голодом. Он ест все на своем пути, от дикой живности до самих наемников. Сперва чудовище размером с человека, но постепенно оно вырастает в гигантское и могучее существо. Окружающая среда — враг для обеих сторон. Искусственный интеллект фауны инопланетных миров не даст заскучать ни на секунду». На этом моменте ноутбук сломался.

Фил попытался подключить к монитору свой планшет, но забыл переходник. Сотрудники THQ стали искать другой у себя в офисе. Пока они это делали, Криса и Фила стали расспрашивать о работе над Left 4 Dead, отношениях с Valve и прочем из прошлого — как будто и не было никакого Metamorphosis. Прошло минут пятнадцать, а переходника все нет. Тогда Фил взял свой планшет, сел за стол к инвесторам и стал показывать им слайды прямо из рук. Крис постарался рассказывать дальше.

Презентация провалилась. О нескольких неудобных моментах Крис даже постеснялся рассказать. Но, к удивлению авторов, менеджеры из THQ позвонили на следующий день и предложили подписать контракт.

ПОРЕЖЬ МЕНЯ, ПОЛЬЕТСЯ МЕЛАНЖ

С бумажными делами в Turtle Rock разобрались к декабрю 2010-го. Metamorphosis существовала только как механика — разработчики осваивали движок, экспериментировали с основами геймплея, собирали материалы. Многие монстры, которых придумали в самом начале, отвалились в процессе разработки.

Например, Бархатный червь — существо, которое копало в земле туннели и по ним перемещалось. Авторы описали чудовище в первом диздоке, но воплощать задумку в жизнь не стали.

«Мы записывали все крутые и вдохновляющие идеи, что приходили в голову, даже не задумываясь над их реализацией», — рассказывает Крис.

Spawner таскал на спине паразитов. Они нападали на врагов, убивали их и тащили тела обратно на пропитание монстру. Его убрали, потому что все интересные вещи делал только искусственный интеллект. Еще монстры могли плавать. На этом даже строилась первая раскадровка геймплея: еще слабое чудище ныряло во впадину в попытке скрыться от охотников. Те, зная, что монстр может покинуть воду только в двух местах, делились на группы, чем и обрекали себя на смерть.

Еще из игры убрали необычную систему достижений. Она была привязана к внутриигровой энциклопедии. Достижение определенных успехов постепенно открывало игроку информацию и материалы о мире игры. Но это не сходилось с требованиями к достижениям у платформодержателей.

Смыслом Evolve стала наполняться только с 2011 года, когда в команду пришел писатель Мэтью Колвил: «В первый же день Фил дал мне задание — придумать название планеты, которую пока называли Planet X. Он хотел крутое, дерзкое имя, как Арракис из «Дюны». Чтобы вы понимали — это мой любимый роман. Я писал RPG по «Дюне», я писал карточные игры по «Дюне». Порежь меня, и польется Меланж. Но вместо того, чтобы думать, круто ли звучит название, я постарался представить, как Фрэнк Герберт придумал имя «Арракис». Он вряд ли думал, круто ли оно звучит. Он думал, кто дал планете это название? На каком языке они говорили? Язык фременов — жителей Арракиса — был арабским, «al-Rakis» на нем означает «танцор», так фремены назвали планету, где поселились.

Крис и Фил сказали, что планетой заведуют корпорации. Я стал думать в этом направлении. Что, если разные компании работали здесь десятки лет и территории постоянно переходили от одной фирмы к другой. Все вокруг будет исписано на разных языках — английском, русском, китайском.

Я решил, что китайцы первыми стали работать на планете. Спросил у своих друзей из Китая, как будет «мир» в значении «планета» на их языке. Они сказали: «Shijie» (звучит как «shear-jay»). Что, если англоговорящие люди появились на планете много лет спустя и постоянно слышали, как китайцы говорят: «Спускаемся на планету». Им запомнилось «Shear-jay», а со временем они просто сократили до «Shear».

Кажется, я даже не показывал это название Филу. Просто стал использовать его в документах и заметил, как оно распространилось среди сотрудников, будто вирус. Почему-то все стали называть планету именно так. Жаль, не все мои идеи были столь успешны. Первый день точно удался».

■ ■ ■

«Она точно выстрелит! Я играл на Comic-Con, и это тот самый глоток свежего воздуха, которого сейчас не хватает видеоиграм!» — подобные восторги заполонили Сеть к середине 2014 года, когда Evolve повезли по выставкам. Летом проект получил кучу наград на E3 — важнейшем событии индустрии. Он победил в номинациях «Лучшая игра шоу», «Лучшая консольная игра», «Лучший мультиплеер». Но сомнения все еще остаются: «Кто-нибудь, кто ее так ждет, хотя бы играл в альфу? Баланс абсолютно перекошен, а геймплей невероятно скучный. Над ней еще работать и работать». Такие комментарии, а то и хуже, не редкость. Но результат — уже другая история. ■

В ПЕРВЫХ ЗАДУМКАХ НАЕМНИКИ ЛЕТАЛИ МЕЖДУ ПЛАНЕТАМИ С РАЗНЫМИ ПРИРОДНЫМИ УСЛОВИЯМИ.

МОНСТРЫ ПРОТИВ ПРИШЕЛЬЦЕВ

КАК ЧУЖАКИ ВЫЖИВУТ НА ПРОСТОРАХ EVOLVE

Яна Лясникова

Turtle Rock Studios наконец-то запустила долгожданную **Evolve**. В сущности, это игра про охоту. Но вот кто тут охотник, а кто жертва — выявит поединок. Вдохновившись многообещающим раскладом, «Игромания» решила пофантазировать, как бы действовали уже знакомые нам персонажи на чужой планете.

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ — КОМАНДА LEFT 4 DEAD 2

Друзьям не привыкать сражаться сообща. Разница в том, что теперь надо не убегать от зомби, а защищать базу от всяких Голиафов и Призраков. Привыкшая расчищать путь всякими подручными средствами команда почувствует себя в мире Evolve неуютно, если не найдет по дороге катану или бензопилу. Эллис на открытой местности примется безостановочно болтать и мечтать о лошади, а Ник — о конине на обед. Тренер по старинке в любой непонятной ситуации начнет цитировать Библию. А журналистка найдет приключения на свою голову. Взаимные подколы и обидки могут подпортить матч, ведь внимание — штука первостепенной важности на враждебной планете. Однако эти люди знают цену спасительной базе и так просто каким-то тварям ее не сдадут. Отряд из **L4D** по праву мог бы стать частью Evolve, но ему пора в свою родную вселенную, с гитарами и сковородками.

БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА — МСТИТЕЛИ

С комиксами все непросто! По стечению обстоятельств Соколиный Глаз сразится на стороне врага. Черная Вдова бросит команду и будет метаться по карте в поисках Халка. Капитан Америка с Железным человеком удержат монстра и примут бой, Тор будет больше мешаться под ногами. Монстр почти повержен, и Мстители по очереди произносят пафосные супергеройские речи, но чудовище вырывается на свободу. Пустившись на поиски, команда заточит врага во второй раз, но тот опять улизнет, потому что супергерои переругаются вместо того, чтобы защищать базу. На третий раз придет разъяренный Халк и доходчиво объяснит монстру, в чем тот не прав. Победа будет вроде как за супергероями, вот только эти Мстители в пылу борьбы разрушат собственную базу, за что их отправят обратно на Землю завтракать в шиша-гриле, а не за Кракенами в Evolve бегать.

В ОБЩЕМ, ВСЕ ПЛОХО — S.T.A.R.S.

В Evolve важны слаженные действия всех игроков. Но, по мнению S.T.A.R.S., это неспортивно. После высадки отряды разделятся. «Браво» найдет смерть в лапах кровожадной живности, так и не встретившись с настоящим монстром. «Альфа», как потерянная, будет бродить по локации, пока не найдет базу.

ОТСТУПАТЬ НЕКУДА — ЗА НАМИ БАЗА! БУДЕМ ДЕРЖАТЬ ОБОРОНУ ДО ПОСЛЕДНЕЙ БИТЫ ДЛЯ КРИКЕТА!

СОСТАВ МСТИТЕЛЕЙ РЕГУЛЯРНО МЕНЯЕТСЯ, А МАСШТАБЫ РАЗРУШЕНИЙ, ОСТАВЛЕННЫХ ИМИ, ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ПОДДАЮТСЯ ПОДСЧЕТУ.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА СОТРУДНИКОВ S.T.A.R.S. ВЕРНЕТ ВАС В ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ: УРОКИ ФИЗКУЛЬТУРЫ, ИГРА В ВЫШИБАЛЫ... НОСТАЛЬГИЯ!

ЖИДКОМУ ТЕРМИНАТОРУ ДАЖЕ ЭВОЛЮЦИОНИРОВАТЬ НЕ НУЖНО, ЧТОБЫ РАСПРАВИТЬСЯ С ОХОТНИКАМИ. ОН И ТАК КРУТ!

Интриган Вескер станет подкалывать Джилл, Барри примется вытаскивать ее из-под ног врага и обязательно пошутит про «сэндвич». А Крис спрячется в укромном месте, чтобы маниакально загружать и разгружать сундук с вещами.

По ходу матча S.T.A.R.S. найдет секретную лабораторию под базой, выяснит, откуда взялись монстры (неужели и здесь Umbrella?), наиграется с печатной машинкой и только потом выйдет драться с монстром, успевшим эволюционировать до максимального уровня. Закончится все по старинке. Монстра вынесут удачным выстрелом из РПГ, база самоуничтожится, зараза распространится по всей планете, а уставшие выжившие из отряда S.T.A.R.S. улетят на вертолете в закат.

МНЕ НЕ НУЖНА ТВОЯ ОДЕЖДА И МОТОЦИКЛ — Т-1000

Если вы думаете, что Терминатора убить труднее, чем других монстров Evolve, вы абсолютно правы. С другой стороны, и охотники не вчера родились. Спецподготовка и богатый выбор оружия, вплоть до массированной атаки из космоса, заставят железяку познать страх. Или нет.

Охотникам не придется долго искать жидкого Терминатора (он сам всех найдет). Боец поддержки раскроет купол и сделает это совершенно зря — еще вопрос, кто окажется загнанным в угол. Жидкий Терминатор будет неумолимо идти к цели, как танк. Невозмутимый к атакам, он лишь ненадолго замедлит свой ход, поймав пулю. Конечности модели Т-1000 легким движением превращаются в элегантные клинки. Пугает в «убийце всех человеков» его навык маскировки. Невидимость — банальщина! Терминатор улучит момент, когда команда разделится, примет облик другого охотника и без раздумий выкосит одинокого рейнджера. Игра за Т-1000 будет беспощадна, а за отряд Evolve — тщетна. Матч превратится в выматывающую гонку в поисках жидкого азота и доменных печей. Молитесь, неудачники!

РАКЕТОЙ В ЛИЦО — КИБЕРДЕМОН

Иконическое чудовище из **Doom** найти даже проще, чем жидкого Терминатора, но по другим причинам. Хотя исполина видно за версту, его местоположение охотники обнаружат с закрытыми глазами. Он будет топать ногами, сшибать деревья, бодаться со скалой, грохоча на всю округу и распугивая живность. Отряд, конечно, может сломя голову броситься на абордаж, но надо ли? Быка дразнить — дурная затея. Бой будет трудным. Раскрыть купол не выйдет хотя бы потому, что Кибердемону сначала придется согнуться в три погибели, чтобы уместиться в этом перевернутом блюдце. Неповоротливый бычара вооружен имплантированной ракетной установкой: команда будет чаще бегать стометровку, чем вести прицельный огонь. Никто не спасется, время импортировать в Evolve морпеха.

МИНУС ОДИН — ЧУЖОЙ

Игра против совершенного организма на первый взгляд покажется скучной, но только представьте, как прямо на ходу вам придется менять тактику, если Чужой уничтожит ловца. Или медика. Или штурмовика. Вы же не думаете, что все выйдут из схватки живыми?

В форме лицехвата Чужой слишком уязвим, ведь у него всего одна атака — прыжок на лицо, совершить который не так уж просто. Однако монстра сложно обнаружить: лицехват мал и необычайно проворен. Незаметно нападаем и размножаемся в ком-нибудь живом.

Следующий шаг — вывести из строя одного из игроков до конца матча. Вы же помните, что смерть носителя здесь обязательное условие эволюции Чужого? Выбравшись из грудной клетки, грудолом продолжает скрываться, ужинает местной фауной и набирается сил. Главное — правильно выбрать момент для «появления» на свет, например, когда охотников окружат местные обитатели.

Уже взрослой особью играть будет не так просто. Это только кажется, что ксеноморфа не уничтожить, мол, выскочит из вентиляционной шахты, сожрет и не подавится. Стоп! Но локации Evolve не «Ностромо» и не «Севастополь». Открытые пространства поставят его под удар. Выход один: не дать себя окружить — затаиться на вершине скалы, замучить жертв неизвестностью и спрыгнуть оставшейся троице прямо на голову, когда отряд устанет от напряжения. Пусть охотники сами превратятся в добычу! ■

ПОСМОТРИМ, ЧТО ПРЕДЛОЖИТ ID SOFTWARE В DOOM 4. СТАНЕТ ЛИ КИБЕРДЕМОН ЕЩЕ КРУЧЕ ИЛИ БОССА ПОНИЗЯТ В ДОЛЖНОСТИ?

ТОВАРИЩА УЖЕ НЕ СПАСТИ, НО УСЛЕДИТЕ ЗА ГРУДОЛОМОМ. ПУСТЬ СМЕРТЬ НАПАРНИКА НЕ ОСТАНЕТСЯ БЕЗНАКАЗАННОЙ.

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE I5-2500, 3.3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE I5-4670K, 3.4 ГГЦ, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
TECHLAND
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ
DYINGLIGHTGAME.COM

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

ДЕНИС МАЙОРОВ

ОБЩЕСТВО МЕРТВЫХ ТРЕЙСЕРОВ

Если зомби-апокалипсис когда-нибудь все-таки случится, поляки из **Techland** обязательно выживут. В их **Dead Island** герои так натуралистично расшвыривают мертвяков кувалдами и обломками труб, что кажется, будто создатели сами в этом регулярно практикуются.

Жаль лишь, что кроме избиения зомби в Dead Island ничего интересного не было. А вот в **Dying Light** есть. Как минимум — паркур.

ВОСТОЧНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

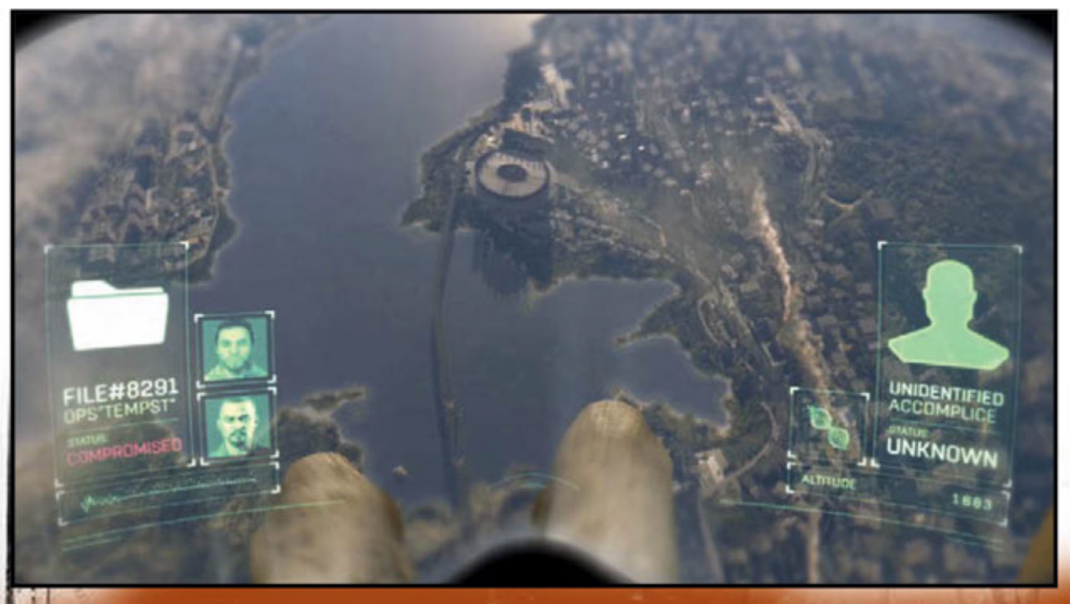
На этот раз жертвой зомби-вируса пал вымышленный восточный город Харран. Синдромы стандартные: бледная кожа, гнилые зубы и непреодолимое желание поедать людей. Разумеется, город быстро оцепили, объявили карантин и уже грозятся уронить на него ядерную бомбу. На выживших правительству плевать, а населению заявляют, что выживших в Харране вообще нет. Все по канону.

В первые же минуты пребывания в городе главный герой Кайл Крейн в полной мере познает знаменитое восточное гостеприимство. Сначала его пытаются убить мародеры, затем кусают зомби. Спасают Крейна местные трейсеры. Они дают герою кров, пищу, антизин (лекарство, замедляющее «зомбирование»), убеждаются, что он тоже обучен паркуру, и отправляют делать дела. Отныне Крейн здесь не чужой, а проблемы местного населения волнуют его не меньше, чем задание начальства.

Потом будет все по расписанию: поиски вакцины, дружба, предательство, смерти и прочая зомби-драматургия. Дальше голливудских штампов история зайти не стремится, однако держит в должном напряжении и не слишком отвлекает от действия. И, в конце концов, даже такой «эталонный» набор острее сюжетных перипетий Dead Island.

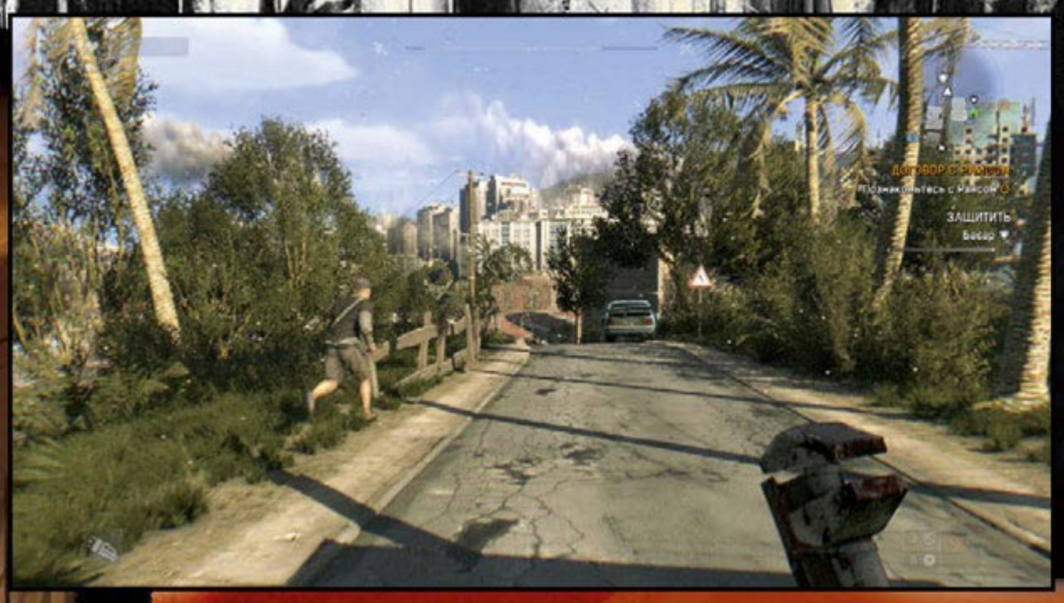
Борьба с мертвецами со времен Dead Island изменилась не сильно: машем всем, что подвернется под руку, отлично ощущаем каждый удар и радуемся зрелищно разлетающимся черепушкам. Расчлененка (по-прежнему тактическая: зомби без рук не настолько опасен), смакование самых впечатляющих расправ и фонтаны крови прилагаются.

Правда, на первых порах герой слишком слаб, устает после пары взмахов, жадно ловит ртом воздух, пробежав несколько метров, и невероятно быст-

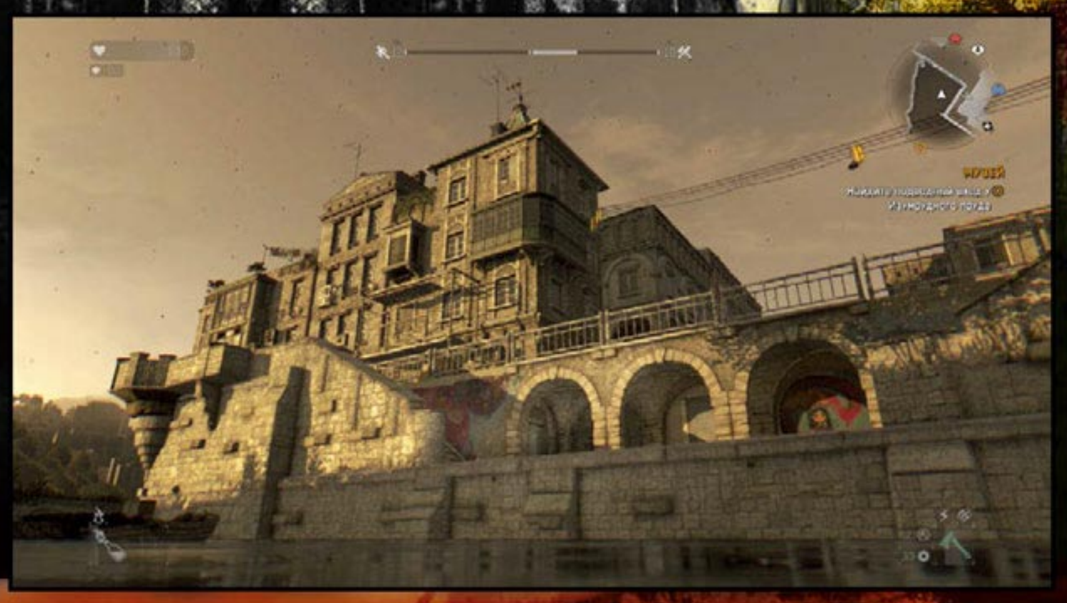


Крейн в это царство мертвых отправился уже после объявления карантина. Он, видите ли, специальный агент и выполняет особо важное и жутко секретное поручение.

Ночные эпизоды могут напугать похлеще, чем все три части Dead Space вместе взятые.



Харран разделен на два района. В первом высоких зданий немного, и в целом он напоминает чуть пожелтевший и плотнее застроенный Баной.



А вот второй вызывает ассоциации с Assassin's Creed.

Огнестрельного оружия в игре немного, а толку от него еще меньше. Обычных мертвяков оно косит эффективно, но на шум прибегают куда более опасные противники.

ро ломает оружие. С одной стороны, это немного раздражает, с другой — заставляет сторониться ходячих.

В таких условиях паркур становится главным инструментом выживания. На крышах относительно безопасно, мертвяки там гуляют редко, и их проще скинуть вниз смачным пинком. К тому же прыгать и карабкаться в Dying Light интересно само по себе. По ощущениям это довольно близко к тому, что было в **Mirror's Edge**, а управляется даже проще. Правда, Крейн уступает в проворности Вере-Фэйт и порой проваливается в текстуры. Зато в Mirror's Edge нельзя было скакать по головам зомби!

Но в настоящий симулятор выживания игра превращается с наступлением темноты. На улицы выходят особо опасные зомби, парой ударов разрывающие героя на куски и способные последовать за ним куда угодно. Да и обычных мертвецов меньше не становится. Приходится таиться в подворотнях, не шуметь, аккуратно пробираться к безопасным зонам и там отсыпаться до утра — либо бежать во весь опор. На фоне сравнительно спокойных дневных похождений ночные эпизоды здорово стимулируют. Но только поначалу, когда вы еще не изучили повадки подслеповатых мертвецов и не успели прокачать своего Крейна.

Опыт здесь играет куда большую роль, нежели в Dead Island. Есть три ветки умений, и развиваются они независимо друг от друга. Бегаем-прыгаем — получаем очки ловкости, машем гаечным ключом — растет сила, выполняем задания — становимся мастерами выживания. Интересных умений примерно столько же, сколько заурядных, но полезных прибавок к здоровью и выносливости. Новые рецепты для «самоделкиных», новые приемы и движения. Самое веселое — удар двумя ногами в прыжке. Отправьте мертвеца в полет хорошим рестлерским дроп-киком!

ЦЕПНОЙ ПЕС

Если сначала вам будут попадаться в основном прогнившие медлительные мертвецы, то позже придется сталкиваться и со свежеобратившимися. Они еще не до конца утратили человечность, а потому резво бегают, карабкаются и сбивают с толку, моля о пощаде во время боя. В особо запущенных случаях на сцену выходят взрывающиеся зомби, плевуны, травящие едкой слизью, и громилы, сшибающие все на своем пути. Изредка можно встретить даже зомби-детей, и эти встречи вам запомнятся надолго.

Скучных сражений в игре почти не бывает. Простых, впрочем, тоже. Бывают неприятные — иногда, например, приходится драться с людьми, и это жутко раздражает. Они выдерживают десятки ударов мачете по лицу и не падают даже после самых мощных пинков. К тому же порой приходится вступать с ними в очень скучные перестрелки.

Выживших в Харране полно, и многие из них рады поторговать, перекинуться парой словечек или подкинуть задание. Второстепенные миссии от основных отличаются не сильно — тоже придется носиться туда-сюда через весь город (быстрого путешествия в игре нет), дергать рубильники или что-то искать. Реабилитируют их разве что интересные стычки по пути. Ну и кооператив — в компании друзей запросто можно пролететь хоть всю игру. Так и задания кажутся интереснее, и умираешь не так часто. Существование нескольких одинаковых Крейнов в одной вселенной игра не обосновывает, но и черт с ним.

Впрочем, прийти могут не только друзья. Другие игроки способны вторгаться к вам в виде особо прытких и опасных мертвяков, однако если вы подумали о **Dark Souls** — забудьте. Как только другой такой злодей оказывается в вашей игре, игра незаметно запускает отдельный режим. В нем вам нужно уничтожать некие гнезда, а противнику, соответственно, убить вас определенное количество раз. Первый раз интересно, а вот дальше не очень.

■■■

Так и с самой игрой. Пробежать сюжет, выполнить десяток второстепенных заданий и вдоволь покрошить мертвяков в компании друзей может быть очень весело. Но возвращаться, чтобы исследовать Харран и добить все второстепенные задания, захочется немногим.

Хотя тот единственный забег легко растягивается часов на двадцать — а ведь Dead Island надоедала гораздо быстрее. В конце концов, далеко не каждый крупный хит протянет столько времени. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

Dying Light доводит до ума формулу Dead Island и не слишком оригинально, но адекватно добавляет в нее тысячу разных актуальных элементов: от паркура до бесшовного мультиплеера «под Souls». Шероховатостей здесь хватает, но они не отменяют того, что Dying Light — хорошая игра.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо
Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Желательно
Intel Core 2 Quad, 2.7 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ЖАНР
Survival Horror

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM

ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

САЙТ ИГРЫ
Residentevil.com

ДЕНИС МАЙОРОВ

Resident Evil

Добро пожаловать домой

Воспоминание о первом знакомстве с **Resident Evil** будоражит до сих пор. «Это очень крутая стрелялка с зомби и кровищей!» — уверял нас импозантный продавец в ларьке, с коварной улыбкой протягивая диск. Что ж, насчет зомби и кровищи он, пожалуй, не обманул. Но вместо «стрелялки» это оказался хардкорный survival horror, где даже самый обычный зомби запросто мог вас загрызть. Управление неудобное, патронов вечно не хватает, а жуткий особняк полон ловушек и хитрых головоломок. Мы позорно погибали, тряслись от страха и ругались на чем свет стоит, но все равно вновь и вновь бродили по особняку Спенсера...

Не кусайся

Ремейк той самой Resident Evil увидел свет в 2002-м. В отношении игрового процесса и истории изначальную оригинал он цитировал дословно, но при этом вносил поправки в архитектуру поместья, добавлял новых врагов и даже переосмыслял многие головоломки, чтобы ветераны первой части не пробегали игру на автопилоте.

Но если внутри игра изменилась не сильно, то в лицо ее было просто не узнать — графику разработчики переделали с нуля. Принцип остался тем же — трехмерные герои на фоне заранее отрисованных двумерных уровней, — однако качество рендеров и моделей возросло колоссально. Огромное поместье впечатляло должной пафосностью, а квадратные формы Джилл наконец-то приятно округлились. Жаль лишь, что вышла игра только на Nintendo GameCube и Wii. Зато теперь справедливость восторжествовала и у обладателей почти всех актуальных платформ появилась-таки возможность приобщиться к переизданию нетленной классики.

Никаких правок в игровой процесс и сюжет Capcom вносить опять не стали. Мы, как и

В HD-переиздании анимация стала плавнее, однако контролировать свои лица персонажи так и не научились.

За Джилл играть чуть легче, но каноничной считается все же кампания за Криса.

В дополнение к классическим вариантам знакомых героев разработчики добавили парочку современных.

Строго говоря, далеко не всех противников вообще стоит трогать.

девятнадцать лет назад, вместе со спецотрядом S.T.A.R.S. отправляемся на поиски пропавшего отряда «Браво», но вместо него находим странных чудовищ, ходячих мертвецов и мрачное поместье Спенсера. Управлять снова предстоит либо Крисом Редфилдом, либо его симпатичной напарницей в кокетливом берете — Джилл Валентайн.

Для тех, кто оригинал пропустил, уточним, что выбор носит не только «косметический» характер. Джилл сможет открывать некоторые запертые двери отмычкой и носить за пазухой больше предметов, а у Криса с собой есть зажигалка, которая не раз его выручит. Да и сама история в зависимости от персонажа развивается по-разному — изменяются некоторые действующие лица, многие сюжетные сцены показываются с другого ракурса.

В первую очередь создатели, само собой, пообещали как следует подтянуть визуальную часть. Но только подтянуть, снова перерисовывать все с нуля в Capcom все-таки не решились. Разрешение фонов увеличили до эталонных 1080p (720p на консолях прошлого поколения), обновили модели и текстуры персонажей, значительно улучшили освещение. Результат получился примерно на уровне **Resident Evil: Revelations**, что для тринадцатилетней игры — комплимент.

Не ломай систему

Однако качество обновленной картинки можно было оценить и на первых скриншотах, гораздо интереснее взглянуть, какое впечатление сегодня будет производить механика, пришедшая прямиком из прошлого века.

В первые минуты Resident Evil HD Remaster действительно ощущается грузной, неудобной, пыльной и сильно устаревшей штукой. От такого мы явно отвыкли. Но чем больше углубляешься в поместье, тем сильнее втягиваешься в игру, начинаешь ее понимать.

Первое, что следует учесть, садясь за игру: Resident Evil HD Remaster целиком посвящена исследованию поместья и решению головоломок. Каждый противник здесь лишь элемент масштабной головоломки и нужен, чтобы заставить вас думать, а не чтобы развлечь зрелищной перестрелкой, как в последних частях Resident Evil.

К примеру, многих зомби невозможно убить с первого раза. «Скушав» целую обойму, они отлеживаются, а потом возвращаются еще более злыми и опасными. Чтобы это предотвратить, трупы нужно сжигать (совсем как в **The Evil Within**).

Но для этого приходится таскать с собой фляжку с керосином, которого хватает всего на двух врагов, а наполняется она в редких канистрах, тоже далеко не бездонных. В свое время многим это показалось неудобным: дескать, наскучивает носиться от канистры к канистре. Но так создатели заставляют игроков планировать свои перемещения по поместью. Вернетесь ли вы в эту комнату, и если нет, то на какой черт сжигать труп? Иногда приходится рисковать, но в большинстве случаев планирование и обдумывание экономят и керосин, и нервы.

Даже боев с некоторыми боссами можно избежать.

То же можно сказать и о необходимости возиться в инвентаре. Количество ячеек снаряжения у героев жестко ограничено, Джилл может носить не больше восьми предметов, а Крис всего шесть. И любой предмет займет целую ячейку, будь то гранатомет, ящик пистолетных патронов, целебная трава или маленький ключик. Все, что в инвентарь не помещается, либо остается лежать где лежало, либо складывается в особый ящик, стоящий в немногочисленных безопасных комнатах. Подобное ограничение опять же побуждает игрока действовать более осмысленно — сначала исследовать особняк, прикинуть план действий, а уже потом отправляться за нужными предметами.

■■■

Но самый, пожалуй, прозаичный повод поиграть в Resident Evil HD Remaster — измененное управление. В ремейке 2002 года использовалась классическая схема — герой мог идти вперед или назад и поворачиваться вокруг своей оси, сразу задавать нужное направление стиком было нельзя. А теперь можно. И целиться отныне гораздо проще.

Да, играть стало на порядок удобнее и приятнее. Но не сильно легче. Переиздание, как и оригинал, — испытание для самых смелых, игра, бросающая вызов и вновь заставляющая бояться таких привычных, казалось бы, медленных зомби. Правда, для новичков добавили низкий уровень сложности, но, пройдя игру на нем, вы никогда не узнаете, что такое настоящий Resident Evil. ■

- ■ Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Если еще в 2002 году вы исходили Resident Evil Remake вдоль и поперек, то переиздание стоит взять разве что из ностальгических чувств. Ничего, кроме похорошевшей картинки и более удобного управления, оно не предложит.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»

Как проверить игру на прочность

Я могу за полтора часа

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

За одну секунду пройти переиздание **Resident Evil**. Так вообще можно? Судя по официальной таблице лидеров — да. На вершине рекордной таблички красуется никнейм Carcinogen. Пусть уровень сложности и самый низкий, любому человеку понятно, что без обмана здесь не обошлось. Сама по себе статистика быстро потеряла свой смысл: многие стали искать уязвимости в коде, просто чтобы попасть в топ со «взломанным» временем, которого на игру якобы уходит меньше, чем общий хронометраж анимаций открытия дверей. И на вершине самый наглый результат — одна секунда.

«А зачем вообще людям это надо? Неужели так круто всех обмануть и попасть в топ? Только чтобы засветиться на первой строчке?» — пишут в комментариях под его руководством, как обмануть игру. «Я сделал это потому, что таблица лидеров — полная ерунда. Настоящие рейтинги подтверждаются видео. И я всем показываю, как прошел за одну секунду», — отвечает Carcinogen.

Быстрее рекорда

Для него взлом официальной таблицы Resident Evil — это акт протеста против обманщиков. Потому что, играй по-честному, он все равно занимал бы первое место. Его лучший результат — один час двадцать четыре минуты и сорок секунд — поразительное время, учитывая, сколько часов в среднем тратят обычные игроки. Любитель особняка с зомби вытворяет с игрой потрясающие вещи. На своем YouTube-канале он выкладывает целые мастер-классы, как обращаться с контроллером, чтобы выигрывать пару секунд в тех или иных местах. Например, с помощью быстрых нажатий по кнопкам персонажи не просто бегут по лестницам, а почти скользят. Так каждый спуск экономит в полтора раза больше времени. Или — отточенная до долей секунд комбинация кнопок «пропускает» анимацию перезарядки дробовика.

Разбор игр на мельчайшие детали и совершенствование владения каждой механикой стали почти спортом для таких, как Carcinogen. В отличие от киберспортсменов, которые с каждым годом все ближе идут к всеобщему признанию, спидраннеры (так они себя называют) остаются в области странного хобби. У них есть своя культура, дисциплины, сообщества и даже мировые рекорды. Среди энтузиастов гораздо популярнее старые игры — за много лет они изучены до миллиметра, все самые короткие пути найдены, баги (их используют как порталы) уже нащупаны. Остается только совершенствовать и совершенствовать.

Однако спидраннерам трудно заработать на своем хобби, потому что им интересны только одиночные кампании. Современные крупные студии делают из сингла кинематографичный, постановочный опыт. Какой им интерес, если, пускай и популярные, медиаперсоны будут выкладывать их в исковерканном, ужатом и совершенно незапланированном виде. Другое дело — стримы онлайн-сражений, что поддерживаются всеми способами. Платформодержателям и производителям железа спидраннеры тоже неинтересны: они слишком любят старые консоли, которые уже давно не продаются. Последнее, что остается, — популярность на сервисах вроде Twitch и YouTube. И всплеск популярности старых игр в связи с их переизданиями — звездный час спидраннеров.

Хитрее игры

Тем не менее они не изменяют старым хитам. Самое яростное соперничество в быстром прохождении по-прежнему крутится вокруг **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** и **Super Metroid**. Мировой рекорд прохождения классического «Марио», которого мы помним по пиратской Dendy, — четыре минуты пятьдесят восемь секунд. А ведь некоторые не могли его пройти годами. За десятки лет игроки изучили все тайные проходы между уровнями и отточили точность времени каждого прыжка до последней секунды. Это зрелище, которое завораживает всех, кто хоть раз пробовал играть сам. Несколько иначе выглядит спидран, скажем, у Ocarina of Time. В ней, по-

Ачивменты — современный способ заиграть игру до дыр всеми способами. Например, пройти Resident Evil только с ножом.

Можно закрыть Dead Space 2 в режиме Hard to the core — невероятная сложность, минимум оружия и ресурсов, всего три сохранения на всю игру.

мимо виртуозного навыка, игроки пользуются знанием всех багов и просчетов, которые помогают им пропускать огромные пласты игры на пути к финальным титрам.

Самый популярный спидраннер по этой части The Legend of Zelda — Космо Райт. Постоянная работа над скоростью прохождения стала его ежедневной работой. Он один из немногих, кто полностью обеспечивает себя и свою жизнь спидранами. Райт изучал графический дизайн в Колумбийском колледже и некоторое время после окончания работал фрилансером в этой сфере. Но в 2013 году он полностью оставил все занятия ради стримов, записей и соревнований. Его прохождения собирают миллионы просмотров.

Также сообщество спидраннеров проводит ежегодные благотворительные марафоны. В 2010 году Майк Уяма организовал первое подобное мероприятие и собрал 11 тысяч долларов для фонда по борьбе с бедностью и бедствиями. В 2013-м собрали уже около полумиллиона долларов. И прохождения Космо Райтом Ocarina of Time всегда один из главных гвоздей программы. Не так давно он умудрился уступить первое место — конкуренция в нише до сих пор серьезная.

В окружении старых игр, популярных у спидраннеров, попадаются и современные исключения. Одно из них — **Dark Souls**. Экшен-RPG, угнетающая игроков своей сложностью. Преодоление невозможного — одна из самых привлекательных черт спидрана. И чем сложнее проекты кажутся, тем популярнее они у игроков. К тому же Dark Souls лишена срежиссированной кинематографичной кампании, что, как ни парадоксально, делает ее зрелищнее при скоростных похождениях. В 2012 году канадец Фрэд Васкез прошел Dark Souls менее чем за полчаса и стал рекордсменом Гиннесса. В конце января 2015-го игрок с ником NaxHPL побил рекорд почти случайно. Он совершил несколько досадных ошибок, но, когда начались титры, таймер показал двадцать пять минут — лучшее на тот момент время.

■■■

О том, как красиво спидраннеры переплетают знание их любимой игры с мастерством ее прохождения, рассказал сайту Polygon директор игрового отделения Нью-Йоркской школы искусств Фрэнк Латц: «Что такое игра? Это решение проблемы, достижение цели в определенной системе правил. Но спидран может даже сложную игру сделать еще большим испытанием. Он смещает фокус с дизайнерской задумки на самого игрока. Глядя на Космо в The Legend of Zelda, мы думаем, насколько хорош именно он, а не как все просчитал Сигеру Миямото. Это открывает в игре целое новое измерение. Скоростное прохождение может полностью перевернуть задумку дизайнера. Казалось бы, **Half-Life** — игра про стрельбу по людям. Но лучший способ пройти ее как можно быстрее — вообще ни в кого не стрелять. Разве это не чудесно?» ■

Пройти эпилог Call of Duty 4: Modern Warfare всего за минуту — взять штурмом самолет с тремя десятками террористов.

Пронести садового гнома через весь второй эпизод Half-Life 2 и отправить его в космос.

Получить в The Stanley Parable ачивмент, который невозможно получить.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц, 4 ГБ, 512 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5-750 2.66 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

САЙТ ИГРЫ
grimremastered.com

ЖАНР
Приключение

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Double Fine Productions

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, PS Vita

GRIM FANDANGO Remastered

Смерть нам к лицу

Артемий Котов

Grim Fandango лишний раз доказывает, насколько грамотный арт-дирекшен важнее технологического совершенства: с момента выхода игры прошло уже без малого семнадцать лет, а она все еще как живая (уж простите за такую толстую иронию). Отчасти это оправдывает тот факт, что в переиздании **Grim Fandango Remastered** куда меньше качественных изменений, чем хотелось бы. Команда Тима Шейфера использовала его прежде всего как повод посидеть да вспомнить былое, а остальное будто бы прижилось по ходу.

Черепушке Мэнни нужно всего ничего, чтобы выглядеть обворожительно. Но, увы, далеко не всем так повезло, как ему.

BOOOOOOONE WAAAAAAGOOOON!

На экране — снова гладкая черепушка Мануэля Калаверы, турагента на тот свет. После смерти души людские попадают в Земли Мертвых, где их ждет путешествие длиной в четыре года. Сквозь леса, воду и кошмарных огненных бобров — до Девятого загробного мира. Мэнни Калавера обязан продавать усопшим все, что может облегчить последний путь, будь то трость с компасом или билет на сверхкомфортабельный скоростной поезд №9, который экспрессом доставит душу по назначению всего за четыре минуты. Бонусы эти сугубо кармические, зависят от прижизненных деяний клиента.

Очередной утомительный рабочий день не приносит Калавере ни капли удовлетворения, ведь уже который раз подряд ему попадается грешная душонка, не достойная даже приличного автомобиля. Как с такими клиентами отработать долг и уйти на вечный покой? Пора что-то менять!

Семнадцать лет назад Grim Fandango была чертовски красивой игрой, а талантливая стилизация сделала ее картинку потенциально нестареющей. Она же стала для **LucasArts** смелым экспериментом (он позже скверно аукнулся в **Escape from Monkey Island**, но в Grim Fandango сыграл на ура): все декорации плоские и старательно прорисованные, а только персонажи и интерактивные объекты изображены схематичным 3D. Их графические изменения и затронули в первую очередь: на персонажей (как, впрочем, и на окружение) теперь приятно ложатся тени, а сами они стали куда четче.

Только вот фоны при всей их красоте были в низком разрешении, а в переиздании с ними не стали особо возиться и, похоже, просто растянули вширь и ввысь. В «широкоэкранном» режиме —

При создании мира Шейфер вдохновлялся мифологией ацтеков (та, в свою очередь, заметно повлияла на мексиканскую культуру) и подавал ее в своей ироничной манере.

Например, ацтекский символ смерти — цветок, и ходячие скелеты Grim Fandango используют цветы в качестве оружия: стоит им попасть на кости, и окончательная смерть будет не за горами.

Новый и «классический» режимы.

Фон остался нетронутым, но это не очень страшно.

дважды вширь, сделав Мэнни и компанию в два раза пухлее.

Если на маленьком экране Vita старые задники могут смотреться чудесно, то на обыкновенном PC-мониторе дефекты апскейлинга порой сильно бросаются в глаза. Да и некоторые трехмерные объекты вроде демонов, воздушных шариков в форме Робертов Фростов, огнетушителя или капы Домино выглядят какими-то несчастными. В некоторых случаях исходная картинка смотрится даже выигрышнее за счет своей видимой «винтажности». Благо переключаться между режимами можно нажатием одной клавиши.

Самое смешное — в переиздании даже баги встречаются те же. Например, в самом начале игры вы можете набрать сколько угодно буханок хлеба, и, как только вы примените одну из них по назначению, они осядут в инвентаре невидимым грузом до конца главы. Прямо как раньше. Мелочи, да — зато максимально аутентичный опыт.

VIVA LA NOSTALGIA!

Но вот сама Grim Fandango устроена так, что на ворчание о графике не должно оставаться ни времени, ни сил. Все внимание поглощают сюжетная интрига, бесконечные порции невесомого юмора и винтажная эстетика загробного мира. А, ну и хитросплетенные головоломки.

Еще одной важной особенностью Grim Fandango был отказ от романтики классического пиксельхантинга: игрок напрямую управлял Мэнни с клавиатуры. Все интерактивные объекты приковывали взгляд Калаверы, что позволяло легко ориентироваться в окружении без необходимости «прощупывать» экран. В Grim Fandango Remastered свободы ради добавили управление мышью, но тут даже есть достижение за полное прохождение классическим «тракторным» способом. Тим Шейфер настоял

Тому же Глоттису явно живется не вполне радостно.

Но, несмотря на эксперименты с управлением, Grim Fandango — это классический квест подвида point&click времен девяностых. Головоломок тут много, они разнообразны и нетривиальны. Решение не всегда очевидно, а игра принципиально не дает явных подсказок — но зато обожает подбрасывать внимательному игроку намеки. Порой вы можете теряться в догадках, чего же именно хочет сюжет, но стоит тщательно исследовать локацию, и мозаика сама собой начнет складываться в уме: почти каждое ружье на стене, потолке и под кроватью так или иначе будет разряжено, случайных и лишних элементов тут нет. А если напрочь застопоритесь, то в Сети полно руководств, многие из которых написаны еще на заре становления массового интернета.

Для ностальгирующих поклонников, которые заново прошли игру аккурат позавчера, есть дополнительный стимул пройти ее еще раз. Если включить режим комментариев разработчиков, в определенных местах вы сможете без отрыва прослушать рассказы Шейфера и команды (в основном все-таки Шейфера) о том или ином решении — вплоть до того, как Тим доволен узором ковра в забегаловке Селсо Флореса. Разработчики охотно делятся историями: как создавались отдельные сцены, откуда у пауков крылья, а у сотрудников Департамента смерти — нью-йоркский акцент; чем вдохновлен дизайн определенных мест и стиль эпизодов, как придумывались некоторые шутки. Словом, интересной информации масса, и подана она в настолько непринужденной обстановке, что кажется, будто разработчики расселись вокруг и персонально для вас вещают о последних днях золотого века квестов.

■ ■ ■

И все же, если вы не застали Grim Fandango в 1998 году, Remastered — ваш счастливый билет на рандеву с шедевром приключенческого жанра, и притом при отсутствии необходимости придумывать, как заставить оригинал работать на современных машинах. Переиздание при всем желании нельзя назвать щедрым, но с ним игра все-таки стала свежее и опрятнее. А остальное Мэнни Калавера возьмет на себя. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Небрежное переиздание, которое целиком вытягивается исходным материалом. Как бы там ни было, это отличный повод вернуться к компании Мэнни, Глоттиса и всех-всех-всех или наконец-то узнать, кто все эти ребята. Потому что в случае с Grim Fandango любой повод вернуться — отличный.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 7

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 7

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

САЙТ ИГРЫ
ravenscry-game.com

Raven's Cry

про Песенку спой сундук мертвеца

Арсений Волков

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Quad Core 2, 2 ГГц,
4 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2, 2,2 ГГц,
8 ГБ, 2 ГБ видео

ЖАНР
Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
TopWare Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Reality Pump Studios

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC

Ценители пиратской романтики, рома и пьяных потасовок в портовых тавернах давно скучают по попутному ветру и хорошей игре про флибустьеров. Так получается, что лучший пират семи морей — ассасин Эдвард Кенуэй. В Risen 3, кажется, больше практикуют магию вуду, а не вздергивают бунтарей на рее.

Пиратские игры преследует проклятье. Тематические проекты отменяют — «**Корсары 4**» покоятся на дне морском. Проект **Raven's Cry** тоже мог захлебнуться и никогда не всплыть: игру анонсировали еще в 2011-м и работа над ней сбилась с курса. Менялись концепции, коллективы и сроки выхода. Делай игру про пиратов, и дьявол тебя доведет до конца.

За тех, кто в море...

У авторов Raven's Cry развязаны руки — конкуренты где-то за горизонтом, поэтому Reality Pumb взяли за основу концепцию «Корсаров». Есть главный герой, отдаленно напоминающий Джонни Деппа из сами-знаете-какого-фильма. Наш пират мстит за смерть родителей — у него планы серьезные, придется не раз рассекать волны Карибского бассейна, чтобы найти всех причастных.

При этом игровой процесс делится на две составляющие — сухопутную и морскую. На море мы управляем своей шхуной, фрегатом или галеоном примерно так же, как и в «Корсарах», — поднимаем паруса по ветру, кружим вокруг вражеского судна, разворачиваемся к нему бортом и приказываем канонирам палить ядрами, кнителями или картечью.

Есть и отличия. Капитан тут сам, как в какой-нибудь аркаде, крутит штурвал и управляет движением судна. А абордаж, наоборот, реализован как пошаговая стратегия. Мы отдаем приказы — отправить всех в рукопашную или, например, оставаться на месте и расстреливать врага из пушек. А потом сидим и смотрим, что из этого выйдет.

Топить всех подряд не получится, наш пират потеряет уважение разных влиятельных людей. Испанцы, французы и британцы, понятно, не любят, когда на дно пускают их земляков, а вот уничтожению других пиратов все одинаково рады. Улучшить отношение к себе можно, выполняя поручения генералов и губернаторов той или иной фракции.

Самый очевидный способ заработать денег, помимо захвата кораблей и их грузов, — это торговля. На карте напротив каждого порта показано, что там производят и что покупают, кофе, специи или, например, соль. Вы в любой момент можете отправиться в любую точку с полным трюмом груза. Главное, чтобы хватило места на боеприпасы и на провизию для экипажа. Также придется платить золотые команде и следить за моральным состоянием моряков.

В такие моменты игре можно простить многое...

Через несколько уровней наш герой научится использовать в бою и свой крюк.

Стелс здесь реализован чуть лучше, чем рукопашные драки.

Выбирая апгрейд для корабля, придется решать, что лучше:
например, увеличение количества пушек уменьшает вместительность судна,
а это не позволит выделить дополнительное место под экипаж.

Деньги в первую очередь мы копим на покупку какого-нибудь новенького фрегата. Все типы кораблей изначально отличаются маневренностью, огневой мощью, толщиной брони и вместительностью трюма.

Беда только в том, что разница в цене у кораблей слишком высокая. «Наторговать» на новое судно — тот еще подвиг. При этом врагов у нас не убавляется: репутация у пирата так или иначе портится, испанские и английские галеоны хотят пустить нас ко дну. Остается только избегать неплохих, в общем-то, сражений и все чаще обращаться сухопутной крысой.

Сухопутная крыса

На суше дела обстоят достаточно живо. Можно зайти на ту же верфь, заглянуть в резиденцию местного губернатора, а потом наведаться в таверну, чтобы нанять офицера, узнать последние новости, поиграть в кости и пропустить стаканчик рома. Кое-где есть и бордели. На улицах также можно найти торговцев, агентов, готовых за определенную плату улучшить вашу репутацию у той или иной фракции, и людей, выставляющих свой галеон или фрегат на продажу, — в Raven's Cry разжиться новым судном можно только так, лично договорившись с владельцем и отгрузив ему невероятное количество денег.

Ну и, конечно, на суше мы общаемся с квестовыми персонажами, выполняем их поручения и много деремся на шпагах. Тут как раз игра похожа на Risen. История мести главного героя интригует — кровавые сцены, неожиданные воспоминания и нетривиальные задания. Устраиваем диверсию на верфи, крадемся мимо стражников, избиваем клиентов борделя, ищем дружбы с легендарным охотником на… пиратов, командуем артиллерией, защищая форт, спасаем монашек от туземцев, рыскаем по джунглям — и все это только в течение первых двух часов! Наш герой при этом харизматичен, жесток, мрачен, своенравен и с крюком вместо руки — настоящий пират!

Помимо сюжетных заданий и поручений губернаторов, в каждом порту обязательно найдется пара-тройка побочных квестов. Помочь купцу избавиться от партнеров по бизнесу, грохнуть втихаря пирата и завладеть его саблей, разобраться с долгами одного из ваших офицеров, чтобы того не пустили на корм рыбам, спасти от расправы веселого продавца местных курительных смесей — заданий много, они разные и порой предполагают несколько вариантов решения.

Все это, понятно, дает деньги и опыт. А при получении нового уровня можно разучить пару новых умений или прокачать старые. Несколько веток навыков охватывают все стороны пиратской жизни — от самогоноварения (лечатся тут, ясное дело, ромом и водкой) до более эффективного управления кораблем и командой. Есть даже отдельная ветка, посвященная ручному ворону нашего героя. Его можно научить воровать ценные предметы у разных персонажей — снова передаем привет Risen!

Плюс — романтика, минус — реализация

Добавьте сюда возможность искать сокровища, большие красивые города с разнообразной архитектурой и правильно переданную атмосферу пиратской романтики: чайки кричат, волны бьют о борт, в тавернах все пьют, поют, играют или спят лицом в гроге, порты ломятся от пьяненьких матросов, задорных проституток и крикливых торговцев.

Так чем же не пиратский рай? Во-первых, пытаясь походить на «Корсаров» и Risen одновременно, авторы Raven's Cry потеряли равновесие и сгинули в океане. Морская часть проработана хуже в разы — тут нет открытого мира, нет возможности захватывать форты, передвижение по глобальной карте реализовано ужасно неудобно. До Risen тоже далеко — меньше возможностей, нелинейных квестов и ярких персонажей. Большие города вскоре начинают раздражать: это лишь красивые декорации, по которым мы вынуждены долго бегать, чтобы найти нужного персонажа.

Во-вторых, игра отвратительно оптимизирована, так что приготовьтесь наблюдать за неловко анимированными персонажами, что застревают головой в каком-нибудь шкафу.

Наконец, ужасно реализованы драки на шпагах и саблях. Они практически дословно копируют механику Risen: есть блок, контратаки, уклонения, возможность ударить врага ногой, метнуть в него кинжал или выстрелить из пистолета. Но все это почти не используется: куда проще бестолково закликать противника, периодически подлечиваясь спиртным из инвентаря. А еще лучше, если он упрется в какое-нибудь препятствие, тогда можно безнаказанно рубить и стрелять. Нечестно, зато ты пират!

■■■

Даже при всех проблемах Raven's Cry может увлечь на вечер-другой — главным образом мрачным сюжетом и неплохо переданной атмосферой пиратско-кабацкой романтики. Только вот игра эта еле жива и, кажется, доделывалась впопыхах — лишь бы окончательно не сесть в лужу с этими неловкими переносами и обещаниями. Получилось не очень — черту морскому свинтили рога. ■

✗ Реиграбельность

✔ Классный сюжет

✗ Оригинальность

✔ Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Гибрид «Корсаров» и Risen — интересно задуманный, но отвратительно реализованный.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 6

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 6

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 4

Рейтинг

5,5

«СРЕДНЕ»

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Ролевая игра, пошаговая стратегия

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Daedalic Entertainment

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
www.daedalic.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
Dual Core, 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core, 2,4 ГГц , 4 ГБ, 2 ГБ видео

BLACKGUARDS 2

Олег Уткин

НЕЗДОРОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Укус опасного паука корапии либо убьет тебя, либо сведет с ума. Плохо, что не убил. За четыре года заточения в подземелье под гладиаторской ареной Кассия практически потеряла надежду выбраться. Лицо ее обезобразилось, рассудок затуманился. Она исследовала казематы кирпичик за кирпичиком, пока не узнала от стража, что в одном из концов лабиринта поселился многорукий монстр. Раз в неприступную тюрьму есть вход, значит можно выбраться. Собравшись с силами на последнюю отчаянную попытку, Кассия не без помощи другого пленника вырвалась на свободу.

Теперь ей руководит лишь жажда мести мужу, что упрятал ее в темницу, — бытовая, в общем-то, семейная драма. Ставки растут: женщина узнала, что некая группа гладиаторов каким-то чудом прошла испытание на арене — серьезное достижение. Если и идти мстить, то только с лучшими людьми.

Кассия не без проблем отыскала героев. Наурима — алчного гнома, помешанного на золоте и еде, Зурбарана — депрессивного мага-ловеласа, потерявшего веру в свои силы, и Такате — бывшего воина-раба, возомнившего себя полубогом и мечтающего о встрече с самой смертью.

Компания отъявленных негодяев, думающих лишь о себе и личной выгоде, отправляется покорять королевство — Авентурия будет пылать.

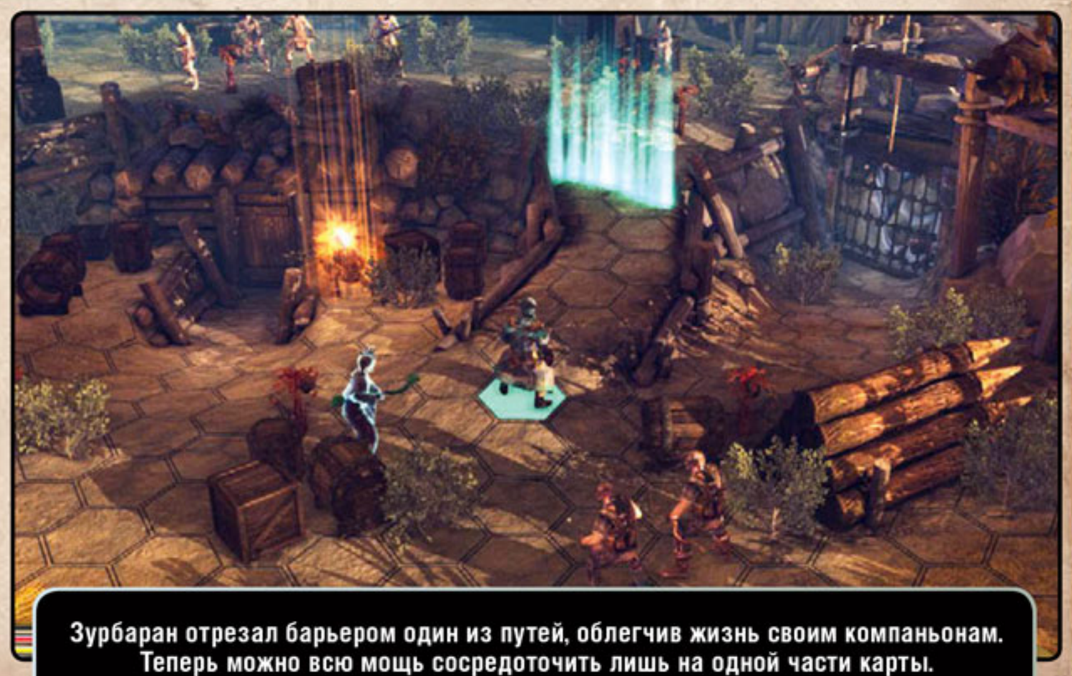
КЛЕТОЧНОЕ БЕЗУМИЕ

Начинается все с захвата одного аванпоста. Дальше — больше: шахта, деревенька, город. Цель — овладеть всеми территориями либо захватить столицу Авентурии и поставить на колени горе-супруга. Структурно Blackguards напоминает первую часть: план мести мы исполняем на глобальной карте, выбираем стратегически важные места и отбиваем их у неприятеля.

За каждую завоеванную территорию наш отряд получает бонусы, снаряжение и опыт, без которых продвинуться дальше очень и очень тяжело. Понемногу, словно по паутине, мы двигаемся от одной локации к другой. На каждые три наших хода армия соперника пытается отбить завоеванную территорию.

Мост довольно узкий, поэтому нужно десять раз подумать, как наиболее эффективно расставить свой отряд.

Эффект огня все такой же яркий и впечатляющий.



Зурбаран отрезал барьером один из путей, облегчив жизнь своим компаньонам. Теперь можно всю мощь сосредоточить лишь на одной части карты.

Массовые заклинания выглядят внушительно даже не в самой красивой по современным меркам игре.

Сражения, как и год назад, проходят в пошаговом режиме, а сама игра стала масштабнее. Если раньше поле боя умещалось в размер экрана, то теперь его необходимо дотошно изучать. Оценивать расстановку врагов, искать интерактивные объекты и сундуки с сокровищами. Война обычно идет не в нашу пользу — противников много, они давят числом, и одной грубой силой никак не обойтись. Придется подходить к выполнению задания творчески и искать нестандартные решения для той или иной ситуации. Например, пользоваться ловушками и механизмами на картах.

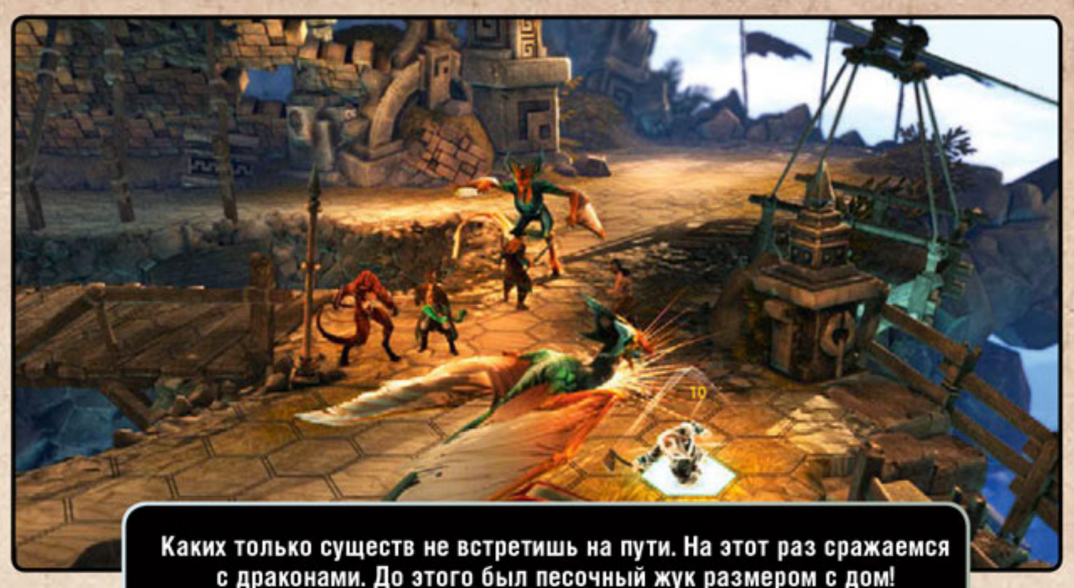
Кроме героев в бою теперь может участвовать отряд наемников, обычно это дежурная пехота, лучники и колдуны. Они хоть и кажутся силами поддержки, но это впечатление обманчиво — к концу игры безымянные солдаты действуют так же эффективно, как и наши соратники.

Одно из наиважнейших исправлений, слава авентурийским богам, коснулось магии и навыков. В прошлом году механика почти полностью соответствовала популярной в Германии настолке **The Dark Eye**, и ролевая система перекочевала в Blackguards именно оттуда. В непростой игре, где каждый ход нужно выверять с микроскопической точностью, приходилось бороться еще с генератором случайных чисел. Огненный шар по воле условных «костей» мазал раза по три подряд, враг разрывал партию и заставлял начинать уровень заново. Так вы теряли впустую где-то полчаса — сохраняться во время сражений нельзя. Во второй игре механику упростили: удары теперь почти всегда попадают в цель, большее внимание начинаешь уделять тактическому планированию, а надеяться на слепую удачу.

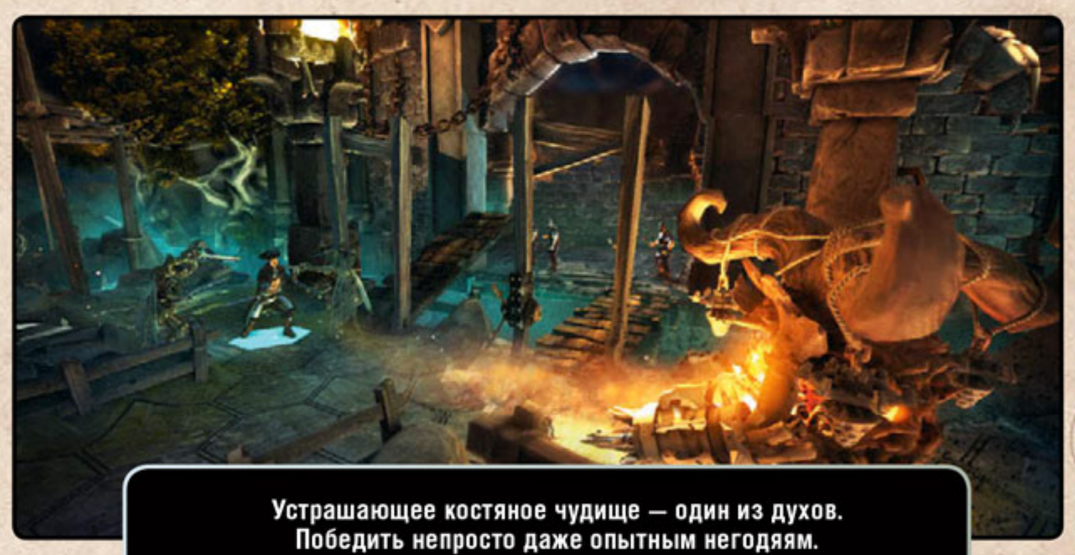
ТЕМНЫЕ СИЛЫ

Кроме того, намного логичнее сделали систему прокачки. Кассия, как главный герой, может практиковать почти любой навык, охотно учится колдовать или стрелять из лука. А вот ее помощники не такие гибкие: Такате, как истинный воин, не признает волшебные фокусы, гном умело рассекает черепа топором, а Зурбаран калечит врагов магией.

Изучать умения теперь не так хлопотно: раньше нужно было метаться от одного города к другому, чтобы найти необходимого учителя. Теперь все это доступно либо в лагере Кассии, либо в любом из завоеванных городов. Все необходимые для гражданской революции помощники, вроде торговцев и компаньонов, собрались в одном месте. Акцент полностью сместился на бои и



Каких только существ не встретишь на пути. На этот раз сражаемся с драконами. До этого был песочный жук размером с дом!



Устрашающее костяное чудище — один из духов. Победить непросто даже опытным негодяям.

на историю между ними, оставив совсем немного места для всего остального. Готовимся к сражению — деремся. По такой схеме мы проходим все путешествие, оставляя за собой пепелища и горы трупов.

Выживших мы отправляем в тюрьму. Кроме солдат и командиров, туда порой попадают близкие друзья Кассии, что предали ее, погнавшись за славой и золотом. Таким можно угрожать и выуживать ценную информацию, а потом устроить показательную казнь. И хоть это и подано в виде диалогов, ощущение, что в голове у Кассии творится полный хаос, не покидает до самого конца.

Сама же Blackguards 2 разворачивается неторопливо, это заметно как в повествовании, так и в темпе сражений. Участников с обеих сторон много, каждый бой затягивается на добрые полчаса, а любая ошибка до сих пор стоит дорого — даже если ролевую систему сделали более дружелюбной к игроку.

Заметно это и в глобальном режиме: нас периодически заставляют защищать захваченные территории. Хочется двигаться вперед по сюжету, а тут нужно отбиваться от толп врагов на уже пройденных и изученных картах. Играть в обороне, конечно, интересно, потому что можно устанавливать ловушки для нападающих, но это мало спасает и разнообразит ситуацию, повторяющуюся из раза в раз. Одно дело заниматься этим на начальных уровнях, когда игра прощает ошибки. Но когда дело близится к концу, вся эта история отнимает львиную долю нервов и времени.

■■■

Daedalic Entertainment крайне дорожат вселенной The Dark Eye и аккуратно экспериментируют с играми по ней. Истории в немецкой серии, конечно, одна другой страшнее, но в них есть надежда — уверены, что если разработчики возьмутся за новую игру про негодяев, то точно попадут в цель. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Daedalic Entertainment доработали сильные стороны проекта и избавились от ненужных механик — хорошая игра стала еще лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 7

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 7

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 6

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ТЫСЯЧА ЧЕРТЕЙ SAINTS ROW GAT OUT OF HELL

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
VOLITION, INC.
HIGH VOLTAGE SOFTWARE
МУЛЬТИПЛЕЕР
КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМА
PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
SAINTSROW.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
INTEL CORE 2 QUAD, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE I3, 4 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

Праздничный вечер группировки «Святые» внезапно завершается экскурсией в ад: лидера банды утаскивает дьявол, его коллеги (хакерша Кинзи и Джонни Гэт, каменнолицый мужчина в темных очках) отправляются следом через портал. На месте выясняется, что владыка преисподней избрал Босса женихом своей дочки. Собственно, скоро свадьба, и разбираться с врагами сатане не сильно хочется, забот и без того хватает. Привлечь внимание злодея и выручить подельника дуэт головорезов решает классическим для себя образом — выпустив тысячи пуль разного калибра из самого разного оружия (включая кресло, в подлокотники которого вмонтировано по пулемету). Теперь в аду будет слишком жарко.

ИЗ ПЕКЛА

Игры **Saints Row** всегда были примечательны тем, что совершенно не вызывали вопросов по поводу своего содержания. Здесь были озорные драки резиновыми членами и порча коттеджей литрами фекалий. В культурной программе еще и стрельба в противников из пушки, заряженной дабстеп-ритмами, — объяснить на словах трудно, но выглядит красиво и звучит мелодично. С ума сходить не стоит, потому что первые две части представляли собой масштабные юморески по мотивам GTA, третья была громким пародийным блокбастером, а действие четвертой развивалось в симуляции города, созданной пришельцами (драматургический ход, объясняющий любые сценарные глупости). Сегодня кажется, что шутка слегка затянулась: **Gat out of Hell** совсем не хочется делать скидок на жанр буффонады, к игре есть ряд серьезных претензий.

Основная проблема скрыта в формате. Gat out of Hell — аддон четвертой игры, которая в свое время выросла из идеи для DLC к третьему выпуску. Авторы довольно небрежно переложили модель предыдущей Saints Row — капустник с пришельцами и всемогущими людьми — в декорации ада; фигурально выражаясь, дорисовали супергеройскому экшену пентаграммы, во всем остальном положившись на старые находки. **Volition** и до этого работали похожим образом (от игры к игре возрастало лишь количество контента и похабных шуток), но в Gat out of Hell нет даже четкой структуры: вы носитесь по открытой карте, в вольном порядке выполняя задания, и на этом все.

Летающие демоны, пожалуй, самый раздражающий тип врагов в игре: убивать их надо в два захода, к тому же они здорово мешают сражаться с наземными тварями, прикрывая коллег с воздуха.

Сатана появляется в кадре не так часто, но подсознательно кажется более серьезной угрозой, чем тот же пришелец Зиньяк из прошлой игры.

У кресла есть один существенный минус — низкая скорость передвижения. Если б не это, в удивительной боевой машине нам бы хотелось провести всю игру.

На домашней локации почти в любой момент можно сменить персонажа. Важных отличий между ними, как обычно, нет.

В этом контексте слова героини Кинзи про то, что владения дьявола как-то подозрительно похожи на Стилпорт (звучат практически в начале игры), кажутся извинительной репликой самих разработчиков: ну да, заменили уличных бандитов на инфернальных психов, дорисовали мрачное небо и реки лавы… четыре игры никто не возмущался, может, еще потерпите? Терпеть, прямо скажем, трудно, тем более что в техническом плане (о промдизайне заявить особо нечего — пародийный ад Volition заметно уступает антуражу, к примеру, **Brutal Legend**) перед нами все та же малокомфортная песочница, где управление автомобилями и (особенно) стрельба выглядят сущей насмешкой над прогрессом в области физических игровых движков.

Ряд классических для серии проблем авторы традиционно пытаются заштриховать юмором. Однообразные, невыразительные квесты вам выдают давние гости преисподней в диапазоне от Уильяма Шекспира (работает диджеем в клубе «Буря» — само собой разумеется) до Черной Бороды. В одном задании нас просят выручить кореша по имени Влад, и смутные догадки подтверждаются сразу по прибытии на место: корешем выступает граф Дракула (имеет с сатаной свои счеты: тот наглым образом отвел вампирский замок под студенческие пати). Ключевые герои комедии при этом разыгрывают потрясающе идиотский мюзикл, распевая свои партии в видеовставках, — как обычно и происходит с Saints Row, на сто рядовых шуток здесь пришлась одна яркая и до слез смешная.

СВЯТАЯ ПРОСТОТА

Формально в аду есть разные типы заданий (захват ключевых точек, диверсии с отключением адских генераторов и так далее), но на практике почти все в игре рано или поздно сводится к слепящей мясорубке с участием байков, вооруженных чертей и больших автомобилей. Исключение составляют, например, гонки — развлечение, в котором вам надо маневрировать на крыльях среди мостов и небоскребов. Но миссия утомляет на первом же маршруте: сражения, несмотря на безжизненные перестрелки и общую монотонность действия, все-таки обладают неким гипнотическим свойством, а вот за рамками боевого хаоса смотреть на Saints Row довольно мучительно.

При этом полеты служат лучшим средством перемещения, оставляя далеко позади альтернативы — суперменский спринт и поездки на транспорте (о возможности сесть за руль в течение игры почти не вспоминаешь — ездить медленно и скучно, к тому же в аду не ловит радио). В отличие от четвертой части, здесь вы не просто планируете над городом — крылья позволяют набирать скорость, уходя в пике, и преодолевать таким образом серьезные расстояния (в процессе можно собирать блоки, необходимые для апгрейдов героя). Плюс со временем протагонист освоит ряд фокусов вроде уничтожения противников прямо с воздуха, касаться асфальта придется разве что для передышки.

Из подобных небанальных моментов геймплея и соткано обаяние Gat out of Hell. Вот вы истребили армию демонов, проехавшись в кресле по шоссе. Вот выпустили на противников стайку миньонов (одна из дебютировавших здесь спецспособностей). Вот сокрушительно топнули ногой: ближайшие враги разлетелись по углам, а у парящей в воздухе твари отключился защитный барьер — осталось добить ее взрывающимися жабами из особой пушки. Все это лишь оттенки чего-то увлекательного в общей рутине, но время от времени они помогают взбодриться, и добраться до финала будет несложно (хотя тут дело еще в том, что игра сама по себе очень короткая).

■ ■ ■

Героиня рассказа Дафны Дю Морье «Синие линзы», открыв глаза после операции, внезапно обнаружила у окружающих людей звериные головы — при этом люди вели себя вполне естественно, что пугало девушку еще сильнее. Gat out of Hell заставляет почувствовать себя в похожей ситуации: герои Saints Row нацепили опаленные крылья, а их враги примерили рога и копыта, но на суть действия все это повлияло слабо. Другое дело, что в фундаменте аддона — хорошая игра **Saints Row 4**, и если год назад вам показалось ее мало, то четыре часа в компании Шекспира и Дракулы можно провести с удовольствием. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- ☆ Легко освоить

Дождались?

Общая механика Saints Row 4 плюс черти и вокальные партии.

Геймплей	6
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

6,0

Средне

Ян Кузовлев

ЛЕСТНИЧНЫЙ УМ

Жанр
Приключение
Издатель
Square Enix
Разработчик
Dontnod Entertainment
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Сайт игры
lifeisstrange.com

Системные требования
Необходимо:
Dual Core, 2.0 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно:
Dual Core, 3.0 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

LIFE IS STRANGE

Французы из **Dontnod** очарованы идеей перемотки — в **Remember Me** героиня залезала человеку в голову, наблюдала за ключевым событием из его прошлого, а потом меняла в эпизоде незначительные детали. Переписывала воспоминания. Любая мелочь могла серьезно повлиять на ситуацию: бытовая ссора с женой превращалась в убийство. Перемотка, перестановка пары деталей — и конфликт идет уже по другому сценарию.

В **Life Is Strange** эксперименты по изменению реальности продолжаются — на этот раз не в Нео-Париже, а в вымышленном городке Аркадия-Бэй, что в штате Орегон. Это тихое и безумно красивое место. В таких обычно пропадают без вести люди и кто-то убивает Лору Палмер.

Девочка с поларoидом

В «одноэтажный» город возвращается Максин Колфилд — творческая душа, любительница аналоговой фотографии. Вы наверняка знаете этот типаж: футболка с трогательным оленем, разноцветные браслетики на запястье, значок пацифика на сумке. Мечтательное выражение лица. В детстве Макс пришлось уехать из города с родителями, оставив лучшую подругу, Хлою, и всех знакомых. Спустя пять лет девушка возвращается в Аркадия-Бэй — учиться работать с камерой в творческой академии.

У талантливой Макс не очень-то ладится с учебой. С начала занятий прошла всего пара недель, а факты и фамилии важных людей уже ускользают из памяти. Наглые одногруппницы насмехаются над ней, строгий преподаватель отчитывает за рассеянность.

Ситуация меняется, когда Максин становится свидетельницей убийства.

Девушку волшебным образом переносит назад во времени, как раз за несколько минут до трагедии. К своему изумлению Макс обнаруживает, что научилась «перематывать» события. Не получилось ответить на каверзный вопрос учителя — перемотка. Неуравновешенный студент стреляет в подругу Макс — перемотка. Объяснять, куда Макс приведут все эти путешествия, не стоит — история быстро становится детективной. В Аркадия-Бэй пропала «своя» Лора Палмер, и постеры с ее фотографией расклеены по всему студенческому городку.

Максин обожает снимать все вокруг на поларoид, но стесняется показывать свои работы другим.

Шторм у маяка можно трактовать по-разному, Life Is Strange играет с символами, иногда небрежно.

Ленивое утро в академии — лекцию по истории фото любопытно послушать.

Поворотный момент в жизни Макс — и конец для ее подруги.

Максин предстоит разгадать несколько тайн, встретиться с подругой детства и разобраться, наконец, как работают сверхъестественные силы и что делать.

Само собой, перемотка времени здесь — это инструмент для того, чтобы передать нехитрую в общем-то историю про взросление. Каждый сталкивался с неловкостью в общении и подростковыми комплексами. Что, если можно было поступить так, а не иначе? Почему я не умею читать мысли и не могу знать все наперед? Почему, черт возьми, нужные слова приходят в голову только после разговора?

ВЫБИРАЮ КАК ХОЧУ

Перемотка времени в Life Is Strange нужна не только как художественный прием для повествования, она еще занятным образом влияет на жанр интерактивных историй.

За ориентир в разработке Dontnod взяли приключения от **Telltale**. Перед нами игра, которую выстроили по уже привычной структуре. Перемещаться дают по заранее срежиссированной последовательности локаций. Основные ситуации, в которые попадает героиня, предопределены: как Бигби из **The Wolf Among Us** обязательно встретится со «скрюченным человеком», так и Максин не избежать некоторых событий. Но в зависимости от принятых решений будет меняться контекст сцен.

Первый эпизод только готовит почву для непростых ситуаций во второй серии и сам по себе больше про экспозицию, чем про последствия того, что вы натворили. Пока нельзя с уверенностью сказать, как скажутся ваши решения на протяжении нескольких эпизодов, но в каждом есть набор ключевых выборов и дюжина событий поменьше — с вами они могут вообще не случиться.

Но, так или иначе, в Life Is Strange мы взаимодействуем с интерактивной историей совсем не так, как раньше — скажем, в **Heavy Rain** или **The Walking Dead**. Дело вот в чем: Максин может отматывать время на пару минут назад, и в контексте игры это значит, что все поступки на отдельной локации можно откатить.

В играх от Telltale игрок принимает якобы важные решения. Например, прогибается перед Серсей в **The Game of Thrones** или старается не хамить от лица Бигби в The Wolf Among Us. Но каждый раз, когда нужно выбирать реплику, становится интересно — а как отреагируют персонажи, если герой произнесет другую фразу?

Таким образом, возникает ложный стимул проходить игру повторно: «Как же так, я ведь не все увидел и не все услышал!» Но, когда вы запускаете эпизод заново, иллюзия выбора рассеивается — выбор реплик зачастую мало на что влияет.

В Life Is Strange вы читаете все ветки диалогов. Не возникает чувства, будто вы где-то что-то пропустили. Та же история с краткосрочными последствиями действий — если интересно, как отреагируют на поступки Макс в той или иной ситуации, достаточно посмотреть оба варианта, а потом взвешенно принять решение. Вдобавок Dontnod правильно разбираются с еще одной характерной проблемой: чтобы раз за разом не слушать одни и те же реплики, любой разговор можно перемотать вперед.

ТРИЛЛЕР

Все эти фокусы с механикой и нехитрыми аллегориями на тему взросления ничего не значат без ярких персонажей и контекста. В Life Is Strange приятно играть во многом благодаря проработке окружения — ты словно попадаешь в «светлую» версию Твин Пикс. По словам творческого директора Жан-Максима Мориса, перед тем как делать игру, Dontnod сидели в Facebook и изучали фотографии современной молодежи, а потом смотрели ленты с кинофестиваля «Трайбека» (ну и что-то более приземленное, вроде «Джуно» или «Учителя на замену»).

Сам Жан-Максим Морис без ума от **Shenmue** и думает, что очень важно создавать в играх правдоподобные и интерактивные миры, не замыкающиеся на самих себе. В контексте Life Is Strange это значит, что во время поиска очередного квестового предмета игроку должно быть интересно изучать то, что его окружает: рассматривать постеры, вертеть в руках фотографии, подмечать каждую деталь. Аркадия-Бэй в таком случае — это то, как видят «одноэтажную» Америку иностранцы: романтично и наивно, как в «хипстерских» фильмах. Life Is Strange — это такой аудиовизуальный срез популярной зарубежной культуры. Именно поэтому ребята в игре шутят про «Кикстартер», а рядом с комнатой 217 будет написано «REDRUM».

Играя, нужно буквально держать под рукой блокнот, чтобы успевать выписывать названия книг и фильмов, на которые ссылаются герои. На занятии Максин объясняют историю «селфи» и рассказывают, как этим занимался Сальвадор Дали. Ребята обсуждают «Октябрьскую страну» Рэя Брэдбери, мимоходом упоминают кино Faster Pussycat, Kill! Kill! и Cannibal Holocaust. Удивительно, что в игре про перемотку времени пока никто не вспомнил про «Забавные игры» Михаэля Ханеке. Но, в конце концов, это только первый эпизод.

■ ■ ■

Ваши впечатления от Life Is Strange будут зависеть от того, насколько хорошо вы воспринимаете такие истории. От игры здесь совсем немного — это скорее интерактивный музей популярной культуры, в котором фотографировать на аналоговую камеру всякие мелочи и читать дневник героини намного интереснее, чем решать еще одну нехитрую головоломку. Главная заслуга первого эпизода Life Is Strange в том, что идея с перемоткой времени идеально укладывается как в повествование, так и в игровую механику. Прочее зависит от того, как дела пойдут дальше. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Трогательное и очень личное приключение, у которого есть все шансы стать серьезной драмой к концу сезона. Уже в первом эпизоде появляются намеки на то, что ничем хорошим путешествия во времени не закончатся.

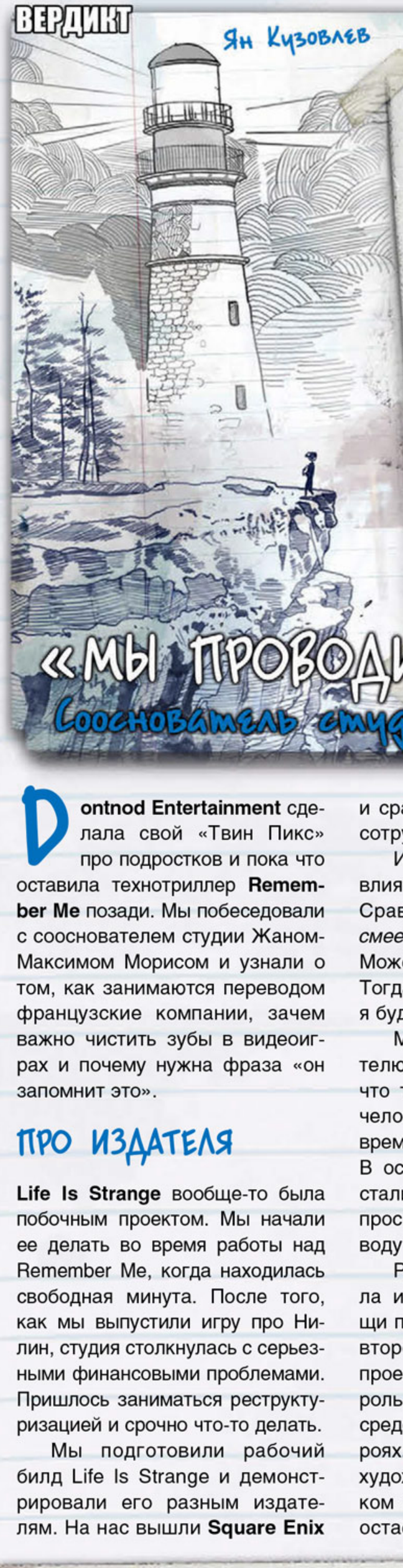
ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Ян Кузовлев



«МЫ ПРОВОДИЛИ МНОГО ВРЕМЕНИ В FACEBOOK»

Сооснователь студии рассказывает о работе над Life Is Strange

Dontnod Entertainment сделала свой «Твин Пикс» про подростков и пока что оставила технотриллер **Remember Me** позади. Мы побеседовали с сооснователем студии Жаном-Максимом Морисом и узнали о том, как занимаются переводом французские компании, зачем важно чистить зубы в видеоиграх и почему нужна фраза «он запомнит это».

ПРО ИЗДАТЕЛЯ

Life Is Strange вообще-то была побочным проектом. Мы начали ее делать во время работы над Remember Me, когда находилась свободная минута. После того, как мы выпустили игру про Нилин, студия столкнулась с серьезными финансовыми проблемами. Пришлось заниматься реструктуризацией и срочно что-то делать.

Мы подготовили рабочий билд Life Is Strange и демонстрировали его разным издателям. На нас вышли **Square Enix** и сразу же согласились с нами сотрудничать.

Издатель не слишком сильно влияет на процесс разработки. Сравнивать **Capcom** (*нервно смеется*) и Square Enix я не буду. Может, когда уйду в отставку. Тогда мы встретимся еще раз и я буду более разговорчивым.

Мы прислушиваемся к издателю. Знаете, иногда бывает, что ты задираешь нос и нужен человек со стороны, который вовремя сможет тебя остановить. В остальном — Square Enix не стали задавать нам разные вопросы и даже не спорили по поводу эпизодического формата.

Работа над Life Is Strange была интенсивной, некоторые вещи пришлось убрать. Несколько второстепенных персонажей в проекте играли более серьезную роль, но в итоге мы решили сосредоточиться на основных героях. Во Франции есть странный художник, он бросает на холст ком грязи, потом смотрит, что остается на холсте. Смысл в том, что не стоит перегружать игру лишними деталями, она от этого лучше не станет.

Это не значит, что мы забыли про Нилин. Мы хотим сделать что-то с Remember Me, но до тех пор, пока Capcom не дадут зеленый свет, работать над продолжением мы не можем.

Меня часто спрашивают, насколько серьезно на продажи Remember Me повлиял тот факт, что ты играешь за девушку. Я надеялся на более серьезный успех, но игра не стала популярной из-за других факторов, пол главного героя здесь ни при чем. Это, конечно, совсем другая история, и я не возьмусь ее сейчас обсуждать.

Скажу только, что в случае с Life Is Strange мы эффективно организовали работу. Так, все диалоги в Remember Me сначала писались на французском языке, потом их переводили на английский. Франкоговорящим, кстати, досталась версия, где все снова переведено, на этот раз с английского.

ПРО ШТАТЫ

Мы старались сделать игру американской — ну, знаете, все эти общежития, постеры на стенах, комнаты, где проводят занятия. Нюанс в том, что мы французская студия и понятия о чужой культуре у нас могут немного отличаться. Чтобы не возникло никаких проблем, мы наняли писателя из Штатов — Кристиана Девайна.

Каждый раз, когда у наших сценаристов появлялась идея, они заверяли ее с Кристианом. Наверняка не обошлось без стереотипов, но мы все-таки хотели сделать узнаваемую модель американского городка, по-своему эталонную.

В нашей студии постарались достоверно воссоздать каждую деталь. Наша команда внимательно наблюдала за модой. Сотрудники отправились в Орегон, занялись фотографией. Мы проводили много времени в Facebook и смотрели, как одеваются молодые люди.

Динамика отношений между Макс и Хлои достаточно непростая
У девушки с синими волосами пропала подруга.

Максин при этом немного ревнует, даже несмотря на то, что сама уехала из города без всяких предупреждений.

Игра не ориентирована на определенную публику, мы просто рассказываем историю о подростках, которая вызовет отклик у каждого. Должны ли игры существовать вне изолированного пузыря? Да, история должна быть интертекстуальной, заставлять вас интересоваться культурой, мотивировать на чтение и просмотр разных вещей.

Важно понимать, что путешествие во времени не игровая механика, а повествовательный инструмент. Когда ты вырастаешь, необходимо отвечать за свои слова — и в некоторых случаях никакая перемотка времени Максин не поможет.

В плане литературы я бы вычленил «Над пропастью во ржи», хотя не скажу, что книга на нас серьезно повлияла. Из более важных источников могу назвать инди-фильм Take Shelter — он максимально похож на нашу игру. Там тоже есть сверхъестественные элементы и они обыгрываются как метафора того, что происходит внутри тебя. В Life Is Strange Макс сталкивается с ураганом. Что он значит в мироустройстве девочки — думайте сами.

ПРО ГЕЙМДИЗАЙН

Видеоигры в плане выбора тем пока что не могут соревноваться с кино, мне хочется чаще видеть такие проекты, как **Gone Home** или **Papers, Please**, — они симулируют реальные ситуации. Это, понятно, нравится не всем, однако индустрия развивается и у этих игр есть аудитория.

Многих раздражает ситуация, когда ты принимаешь решение и наверху возникает грозная надпись «он это запомнит» или «у события будут последствия». В каком-то смысле это нарушает драматургию и выдергивает игрока из повествования. Вы же не ожидаете увидеть постороннюю надпись во время просмотра фильма?

Тем не менее я не соглашусь, что видеоигры беспомощны в тех ситуациях, когда нужно передавать эмоции персонажей: в **Heavy Rain** тебе не напоминают про последствия, ты понимаешь все сам. Но игра — это система, тебе в любом случае нужно установить для игрока правила и закономерности. Разве у игр не может быть своей семиотики, которая работает отдельно от кино? Мы хотели сделать Life Is Strange без визуальных подсказок, но с ними игра работает лучше.

Моя любимая игра — **Shenmue**. Все потому, что ты занимаешься там обыденными вещами, вживаешься в образ персонажа. Не чистишь зубы один раз за всю игру (как в Heavy Rain), а становишься другим человеком. Рио Хадзуки зарабатывал себе на билет в Китай, спускал деньги в автомате пачинко и мог потом разглядывать пластиковые фигурки просто потому, что в Японии стоят такие автоматы.

InFamous: Second Son на первый взгляд тоже передает дух Америки — все эти граффити и неоновые вывески в Сиэтле безумно красивы, но ты там скорее не обыватель, а супергерой, что все свободное время занимается стрельбой и головокружительными полетами. Не буду критиковать такой подход, цели у игр бывают разными.

■■■

Надеюсь, что мы сделаем еще сезон, если игру хорошо примут. С другой стороны, больше всего я ненавижу ощущение недосказанности, истории с открытым финалом меня выводят из себя, поэтому в Life Is Strange будет яркая точка. Но некоторые детали останутся за бортом — свободными для интерпретации. Ничего не гарантирую, но на планерках мы обсуждали второй сезон. Вы же пока что увидели только начало истории — мы схематично показали основные черты героев, — теперь осталось поместить их в необычную ситуацию и посмотреть, что из этого выйдет. ■

Воровать оружие у отчима — не самая лучшая затея.

На западных сайтах основная претензия к Life Is Strange — странные диалоги, мол, как современные подростки не разговаривают.

ВЕРДИКТ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Quad Core, 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core, 3 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

САЙТ ИГРЫ
elitedangerous.com

ЖАНР
Космический симулятор

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Frontier Developments

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

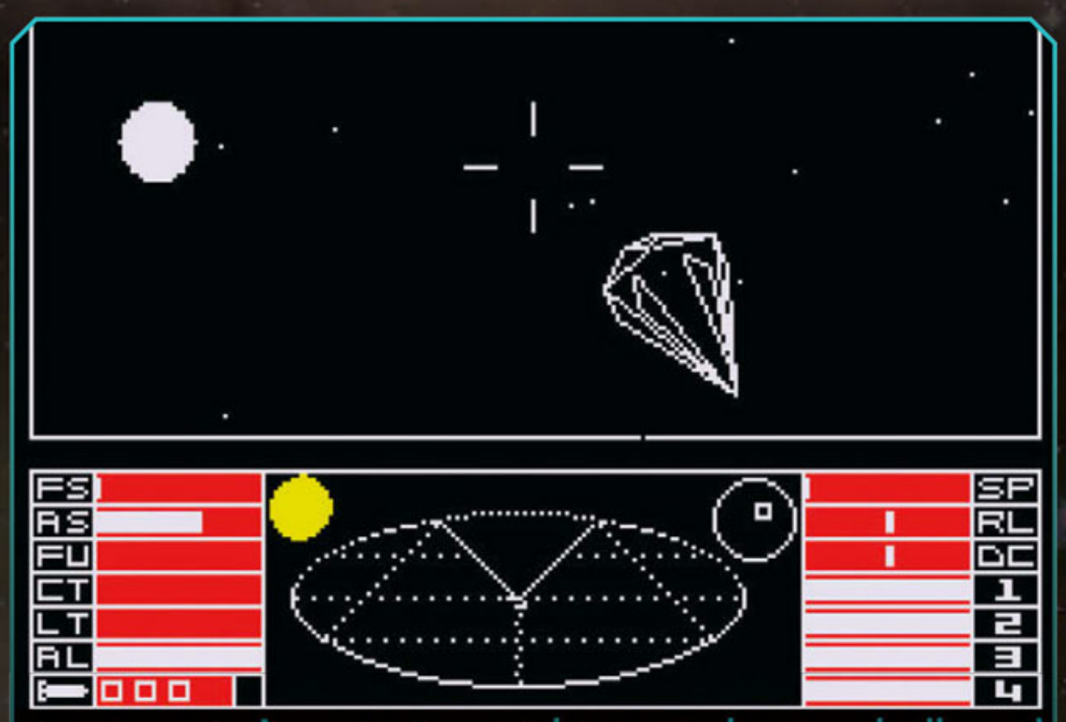
ELITE DANGEROUS

ПАВЕЛ БАЖИН

ОН ПОЛОН ЗВЕЗД!

От **Elite: Dangerous** не ожидали большого успеха. Подумаешь, очередной проект с Kickstarter, играющий на чувстве ностальгии игроков из восьмидесятых-девяностых. Да еще от кого! От Дэвида Брэбена, заслужившего в народе весьма неоднозначную репутацию склочника и сказочника. «Я ничего от нее не жду, но будет интересно глянуть, что получится», — говорили одни. «Если не задержатся с релизом, будет чем скоротать время до выхода **Star Citizen**», — говорили другие. «Семьдесят пять долларов за бету? От скромности не умрут», — говорили третьи.

Того, что случилось позже, не ожидал никто. В **EVE Online** началось падение онлайна, какого не было со времен скандальной Incarna. Фанаты Star Citizen стали скандалить с обожаемыми прежде разработчиками, начиная свои претензии фразами типа «А вот в Elite…». Форумы **X Rebirth** просто вымерли, так что даже некому было пожурить студию за провал игры. На глазах удивленных любителей космосимов начала рождаться новая вселенная.



Вы помните, как все начиналось? Писк магнитофона, несколько минут загружающего программу в несколько десятков килобайт. Мерцание старенького телевизора. Так стартовала игровая карьера многих нынешних игроков.

НАЧИНАЕМ ИГРАТЬ

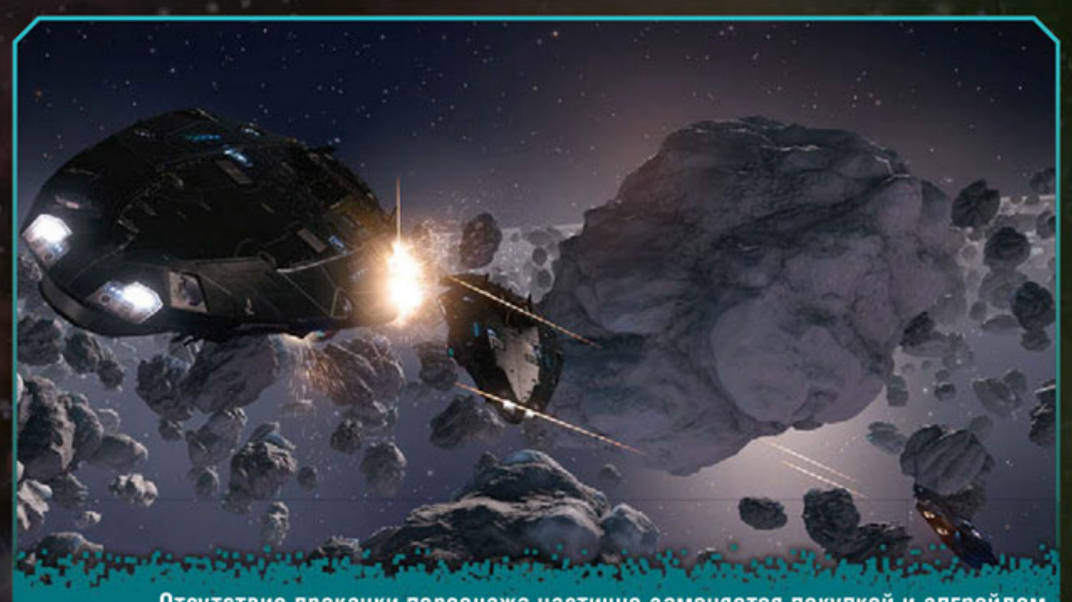
Elite: Dangerous производит впечатление даже простейшими, рутинными вещами. Вот первая тренировочная миссия — взлет со станции и стыковка с ней. В большинстве космосимов это случается просто: подлетаем к станции, нажимаем кнопку и оказываемся внутри. Нажимаем еще кнопочку — и оказываемся на свободе.

В Elite все иначе.

Сначала вы оказываетесь в ангаре, расположенном в недрах станции. Нажимаете кнопку, и вокруг вас оживают механизмы. Корабль едет из ангара к лифту, а затем поднимается на поверхность гигантского стыковочного дока. Впереди виднеется диспетчерская вышка, курсирует транспорт. Вы начинаете понимать, насколько огромно сооружение, в котором вы находитесь. Захваты тем временем выпускают ваш корабль, вы летите к воздушному шлюзу и, пролетев сквозь него, наконец-то оказываетесь в космосе.

А стыковка? Сначала надо вызвать левую системную панель, переключиться на список контактов, найти в них станцию, запросить разрешение на посадку, дождаться ответа с указанием номера стыковочной площадки, залететь в игольное ушко воздушного шлюза, выпустить посадочные шасси, подлететь к нужной площадке, а затем, ори-

Та же картинка ровно тридцать лет спустя. Тот же радар. Те же уровни энергии различных модулей. Разработчики постарались сохранить узнаваемый дизайн оригинала, насколько это возможно.



Отсутствие прокачки персонажа частично заменяется покупкой и апгрейдом кораблей. В случае смерти вы теряете весь груз, а если не хватило денег на страховку, то и полную стоимость самого корабля. Все по хардкору.

Станции бывают разные. Иногда — маленькие промышленные платформы, с посадочными площадками прямо на поверхности. Иногда — фешенебельные гиганты, покрытые садами, купающиеся в лучах прожекторов.

ентируясь на показания посадочного радара, посадить корабль точно в центр.

Все это оставляет совершенно непередаваемое ощущение: прямо желудком чувствуешь, что управляешь настоящим космическим кораблем! Сегодня все нежно любят принцип «easy to learn, hard to master», то есть «легко освоить, но трудно достичь совершенства», однако создатели Elite на такое внимания не обращают. Что значит «изи ту лерн»? Это вам космический корабль или самокат? Никаких «изи ту лернов», все как раз наоборот. Потому что в первую очередь это именно космический симулятор, а уже во вторую — экшен, ролевая игра и все остальное.

В Elite вместо того, чтобы прокачивать персонажей, игроки прокачивают самих себя. Та же стыковка может занять у новичка минут пять, а освоившийся пилот посадит корабль за тридцать секунд. А после овладения процедурой стыковки придется научиться перекидывать во время боя энергию с одних систем на другие, контролировать перегрев, исчезать с радаров противника, контролировать скорость в режиме суперкруиза и многое другое.

В то же время, если вы решили, что перед вами очередная вещь для гиков-хардкорщиков, то ошибаетесь. Да, здесь нет ничего интуитивно понятного, для каждого чиха придется прочитать инструкцию. Зато и сложного тоже ничего нет! Этот факт был установлен путем наблюдения за подопытным казуалом, с трудом понимающим английский язык: спустя пару недель он уже лихо летал по анархическим системам, отстреливал ботов пачками и сделал небольшую карьеру в качестве торговца.

Если что и требуется от игрока, так это прочитать гайды. Без них сложно усвоить, например, что при выходе из гиперпрыжка вы на огромной скорости продолжаете нестись прямо на звезду, и если ничего не делать, то автоматика совершит принудительный сброс скорости, который повредит оборудование. Для обученного пилота само собой разумеется, что после выхода из прыжка надо аккуратно отвести курс корабля от звезды, пометить через меню нужную станцию маркером и лететь к ней.

ТАЙНА И БЕСКОНЕЧНОСТЬ

В Elite есть станции в натуральную величину. Величественные звезды испускают гигантские протуберанцы, а если отключить все устройства и охладить корабль до отрицательных температур, то стекла кабины покроются инеем. Здесь даже кольца вокруг планет не пустая текстура, а реальный пояс астероидов и космической пыли, куда можно залететь и понять, наконец, как может выглядеть куча камней площадью в миллиарды квадратных километров, но толщиной всего в километр.

Но, кроме всего этого, есть что-то еще. **Frontier Developments** действительно удалось сдержать обещание и создать ремейк той самой Elite, за которой игроки восьмидесятых-девяностых годов проводили долгие месяцы, вглядываясь в бегущие по экрану черные и белые пиксели. Создать огромную вселенную, в которой каждый игрок не бог и не герой, а лишь крохотная пылинка, летающая в потоках солнечного ветра от звезды к звезде. Но главное — создать то, чего всегда ждали фанаты жанра, но никогда не находили: тайну и бесконечность.

В первой Elite было и то, и другое. До сих пор идут споры, сколько галактик могло быть в игре, была ли в ней таинственная планета Раккса, ходят мифы о загадочных объектах, повстречавшихся на пути пилотов. Листаем пожелтевшие от времени подшивки «ZX-Ревю» за 1992 год: «После того, как мы опубликовали изображения всех документированных кораблей, пилоты начали настоящую охоту за НЛО. Сообщений много… но в десятках писем сообщается одно и то же. Есть корабль больших размеров, бесформенный, похожий на астероид, несущий на себе «Крейты» и «Сайдуиндеры»…

В жалкие 48 килобайт памяти Айан Белл и Дэвид Брэбен сумели запихнуть бесконечность космоса, радость новых открытий, возможность выбирать свой путь, становясь или честным торговцем, или отчаянным пиратом. Они дали игрокам возможность лететь навстречу неведомому, раскрывая перед ними в кучке черно-белых точек целую вселенную.

Никто не верил, что все это возможно в наше время. Считали, что впечатления от «той» Elite приукрашены молодостью, что компьютеры были в новинку, что примитивная графика давала стимул воображению и что в современной игре ничего такого сделать невозможно в принципе. Даже EVE Online с ее галактикой из более чем семи тысяч звезд остается довольно маленьким

В галактике Elite: Dangerous действительно можно потеряться. Залететь в необжитые места, застрять на необитаемой планете с пустым топливным баком, вспоминая о простых радостях цивилизованных систем.

К хорошему привыкаешь быстро. Поначалу кольца планеты с настоящими астероидами вызывают восторг, потом привыкаешь и уже не представляешь, что можно было сделать иначе.

Еще одна отсылка к Elite 1984 года: знакомая всем фанатам оригинала станция типа «Кориолис», даже процедура стыковки все та же. За исключением того, что теперь проработаны маневры и внутри станции.

и хорошо изученным мирком, в котором нет места ни тайнам, ни открытиям. На ее карте не осталось белых пятен, каждый уголок хорошо изучен, везде кипит жизнь.

Но Elite: Dangerous справилась с задачей. Разработчики реализовали в ней модель всей нашей галактики, состоящей из 400 миллиардов звезд. Туда включены известные современной астрономии звезды и планеты, а остальная часть вселенной воспроизведена с помощью специального генератора. Все космические тела вращаются по своим орбитам, имеют характерные параметры — радиус, массу, период вращения и множество других. Есть Солнце и Земля, столица Федерации; залетев в те края и поглядев на небо, вы узнаете знакомые созвездия, а отлетев в сторону, сможете наблюдать, как они меняются. Каждая звезда на небе — реальный объект.

Заселенных систем около ста тысяч, все прочее — неизведанные просторы, ждущие первооткрывателей. Что именно запрятали там разработчики, еще только предстоит выяснить, потому как работа над заполнением вселенной продолжается. Например, Брэбен с ностальгией вспоминал таргоидов, таинственную расу насекомообразных пришельцев, и грозился непременно их добавить.

ПИРАТ, ТОРГОВЕЦ, КОНТРАБАНДИСТ

Сила Elite: Dangerous — в ее крепком ядре. Геймплей оригинала, созданный в 1984 году, продолжает работать и поныне. И почему бы ему не работать? Очень похожая схема была использована, например, в «Дальнобойщиках»: берешь груз и айда колесить по бесконечным автобанам. Так и здесь: сюжета нет, конечной цели нет, зато есть простой, но очень аддиктивный процесс.

Можно стать исследователем и получать деньги за открытие и изучение новых систем. Вооружаемся сканером и летим собирать информацию по звездам, планетам и интересным объектам. Первопроходцы получают максимальное вознаграждение, так что для хорошего заработка надо быть на самом краю освоенных пределов космоса.

Можно стать честным торговцем и летать на здоровенных грузовиках. Либо выбрать карьеру контрабандиста, перевозя запрещенные или краденные товары. Тогда придется снабдить свой корабль спецоборудованием и научиться летать в стелс-режиме, чтобы избежать сканирования трюмов полицией.

Не желающие торговать могут заняться добычей ресурсов из астероидов. При должном умении — весьма прибыльная деятельность, причем далеко не такая скучная, как в EVE, хотя и адреналиновым экшеном ее все равно не назовешь. Еще на станциях есть список квестов, но перечень занятий скуден: курьерские миссии, работа наемным убийцей и миссии по снабжению товарами, которые опять-таки очень походят на курьерские миссии. Да и вообще, к хорошим квестам полагается сюжетная линия, куча NPC, длинные беседы, а тут — строчка текста да указание награды. Словом, квесты едва ли не самая скучная часть игры.

Еще можно стать пиратом, только это занятие не для новичков и уж точно не для слабаков. Проблемы с законом могут здорово осложнить жизнь, сделав вас изгоем в цивилизованных системах. Хотя не все так страшно: есть анархические системы, есть возможность заправки топливом от звезды. Да и лазеры не требуют постоянного пополнения боезапаса, позволяя долгое время существовать в полностью автономном режиме, болтаясь по космосу и огорчая своим появлением каждого встречного. Или не огорчая, потому как встретить здесь живого человека, да еще беззащитного, не так просто, как кажется.

Исследования, познание неведомого и романтика космоса не терпят суеты и соперничества. Поэтому в Elite: Dangerous можно играть в одиночку или с друзьями, не опасаясь, что очередной любитель PvP решит проверить ваши щиты на прочность. Более того, даже в режиме онлайновой игры высокую активность игроков можно встретить лишь на небольшом участке космоса.

Это ни в коем случае не MMO — как, скажем, в Destiny, игроков здесь небольшими сборищами разбрасывают по разным инстанциям одного мира. Побоище с несколькими сотнями, а тем более тысячами игроков здесь не собрать. Однако это не мешает им взаимодействовать, например, через рынок: какой-то барыга в одиночной игре привезет большую партию товара на станцию, продаст — а цены рухнут у всех.

Стоит отлететь подальше от освоенных систем, и вы снова окажетесь в уютном обществе NPC-пиратов, а встреча с людьми превратится из реальной угрозы в статистическую вероятность, приятно щекочущую нервы. Если же вы сами решили стать пиратом, готовьтесь к тому, что вам временно закроют возможность одиночной игры: жертвы должны иметь возможность отомстить своему обидчику.

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

У Elite: Dangerous на данный момент только одна проблема — контента пока всего ничего, и когда завершается период адаптации, игроки остаются один на один с космосом. Что дальше? Копить деньги на топовый корабль —

Станция «Кориолис» изнутри.
Типичное приземление: «Кобра» заходит на десятое посадочное место.

Вопрос с яркостью солнца решили творчески — якобы компьютер корабля подстраивает яркость, чтобы оно не слепило глаза. Получилось красиво и величественно.

Начало вашего карьерного пути, Sidewinder. Бесплатный, но при этом отнюдь не беззащитный. Благодаря превосходной маневренности он может потягаться с куда более мощными кораблями.

торговлей, добычей, охотой. Дело долгое, монотонное и, увы, пока единственное. Все это так или иначе перемежается случайными стычками и увлекательной возней с системами корабля, но со временем и то доводится до автоматизма.

Многого в Dangerous нет, многое разработчики намерены добавлять (и добавляют) с патчами. В каком-то плане оно, вероятно, и к лучшему. Тот же Крис Робертс с его Star Citizen стремится объять все и сразу (космос, планеты, пехотные схватки и все такое прочее), но их работе до сих пор не видно конца. Команда Брэбена сфокусировалась на основных механиках и довела их практически до совершенства. Все, что касается управления кораблями, их физики и возможностей, — на высшем уровне.

У Frontier получилась работающая, по-своему цельная игра про космос, эдакая вселенная-песочница, в которой можно летать на корабле. И которую можно развивать еще сколь угодно долго.

Дальнейшие планы создателей Dangerous удивительно походят на список будущих возможностей Star Citizen: возможность посадки на планеты, прогулки по станциям и ангарам, шутерная механика, абордаж кораблей и прочее. Наверняка не забудут и про космическую часть — квесты, поиски артефактов древних цивилизаций, неожиданные сюрпризы для любителей исследовать глубины космоса. В ближайших апдейтах наконец-то появятся командные квесты и возможность собираться с другими игроками в крылья, чтобы онлайновый режим стоило включать для чего-то еще, кроме PvP и поисков проблем на свою задницу. Дальше стоит серьезно поработать над квестами, да еще не мешало бы оживить космос праздно шатающимися туда-сюда кораблями NPC, как в серии X… в общем, идеи всегда найдутся.

■■■

Как бы то ни было, Elite уже удалось то, чего не удалось многим до нее. Если Frontier сумели создать столь складную игру за два года… Тогда у нас только одно желание — посмотреть, во что игра превратится еще через столько же. ■

Для начинающих торговцев подойдет Lakon Type 6, недорогой и вместительный грузовик. Повоевать на нем не получится, а вот обвалить небольшой рынок можно запросто.

НОВЫЙ ВЕК ТЕХНОЛОГИЙ

Elite: Dangerous специально заточена под виртуальную реальность — настолько сильно, что в отсутствие виртуального шлема некоторые игроки используют TrackIR (популярен среди фанатов авиасимов) для управления камерой движениями головы. А еще разработчики надеются заработать, размещая настоящую рекламу на гигантских голографических экранах вокруг станций. О таком вся индустрия мечтает без малого лет десять, только ни у кого пока не получилось.

Другой пример: автор статьи всегда с предубеждением относился к голосовому управлению, считая его совершенно бесполезной вещью. Кричать в монитор «Фус-ро-да»? Несерьезно. Зато в Elite, как оказалось, голосовое управление действительно сильно облегчает жизнь. Настолько, что, несмотря на полное отсутствие поддержки этой фишки, игроки начали добавлять ее с помощью сторонних программ типа VoiceAttack.

Увы, без помощи со стороны разработчиков возможности программы ограниченны. А так хочется под обстрелом врага скомандовать компьютеру: «Энергию на щиты! Курс на 86-Мю-Геркулес! Полный вперед! Активировать гипердвигатель!» И услышать в ответ знакомый голос корабля: «Производится зарядка… Четыре…» За стеклами кабины рябят всполохи выстрелов. «Три…» Тряска в кабине нарастает. «Два…» Щиты пробиты, дробный стук вспарываемой обшивки сопровождается бьющими из панели искрами. «Один!» И в тысячный раз перед носом корабля расступается звездная бездна, и снова мы мчимся сквозь пустоту в неизведанные дали открытого космоса…

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Elite вернулась. С новой графикой, с новыми возможностями и, отчасти, новой аудиторией. Но все та же самая, сохранившая дух и величие своего бессмертного предка. Блестящий космосимулятор, которому не хватает всего ничего, чтобы стать игрой на века.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 8

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 10

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

Последняя четверть XX века стала эпохой космических открытий. Космос был везде — в книгах, кино, на почтовых марках, поздравительных открытках, агитплакатах, в названиях гостиниц и бытовых приборов.

Павел Бажин

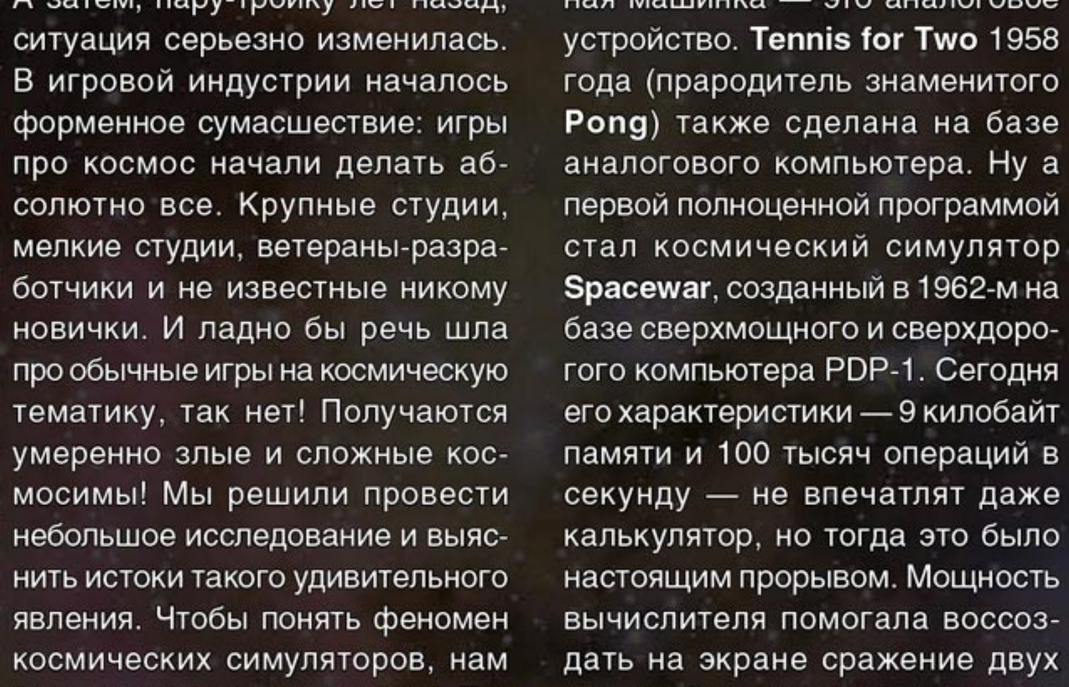
ВОЗВРАЩЕНИЕ В КОСМОС

КАК КОСМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ ПЕРЕЖИЛИ УПАДОК И ОТПРАВИЛИСЬ К ЗВЕЗДАМ

Жанр космических симуляторов долгое время скитался на задворках игровой индустрии. Его не любили издатели, не жаловали разработчики… Все свыклись с мыслью, что это довольно нишевое развлечение. А затем, пару-тройку лет назад, ситуация серьезно изменилась. В игровой индустрии началось форменное сумасшествие: игры про космос начали делать абсолютно все. Крупные студии, мелкие студии, ветераны-разработчики и не известные никому новички. И ладно бы речь шла про обычные игры на космическую тематику, так нет! Получаются умеренно злые и сложные космосимы! Мы решили провести небольшое исследование и выяснить истоки такого удивительного явления. Чтобы понять феномен космических симуляторов, нам нужно отправиться в прошлое. Так что усаживайтесь поудобнее, мы заводим нашу машину времени!

ЧЕРНЫЕ НЕБЕСА

С чего началась история компьютерных игр? Крестики-нолики **OXO** 1952 года никак не тянули на компьютерную игру. Процессора там не было, забавная машинка — это аналоговое устройство. **Tennis for Two** 1958 года (прародитель знаменитого **Pong**) также сделана на базе аналогового компьютера. Ну а первой полноценной программой стал космический симулятор **Spacewar**, созданный в 1962-м на базе сверхмощного и сверхдорогого компьютера PDP-1. Сегодня его характеристики — 9 килобайт памяти и 100 тысяч операций в секунду — не впечатлят даже калькулятор, но тогда это было настоящим прорывом. Мощность вычислителя помогала воссоздать на экране сражение двух кораблей, которые стреляли друг в друга ракетами. Система при этом учитывала воздействие гравитации от звезд и направление солнечного ветра.



Spacewar, первая в мире полностью цифровая игра, была такой, какой полагается быть космосимулятору, — хардкорной, увлекательной и со звездным фоном, созданным в соответствии с астрономическими картами.

Игра стала очень популярна, но не сразу — стоимость PDP-1 в минимальной комплектации составляла 85 тысяч долларов, что с учетом инфляции за последние полвека дает нам сумму более чем в полмиллиона. Для приставки, конечно, это немного дорого. Как только компьютеры стали более быстрыми и дешевыми, игра разошлась довольно широко. Spacewar стал любимым развлечением молодых ученых и техников, которым посчастливилось работать в вычислительных центрах.

Тема космоса в те времена была очень популярна по двум причинам. Во-первых, телевизоры и мониторы вплоть до восьмидесятых, а то и девяностых годов чаще всего были монохромными, да и сами компьютеры могли показывать лишь черный экран и точки на нем. Так уж вышло, что для реалистичного изображения космоса ничего большего и не требовалось. Второй причиной стала космическая гонка СССР и США: Гагарин, первый человек на Луне, «Звездные войны», «Звездный путь», орбитальная станция «Мир», планы на освоение Луны, золотая эпоха научной фантастики — все человечество, от мала до велика, жило мечтой о космосе.

Игровая индустрия не отставала, уделяя теме космоса большое внимание. Многие привыкли думать, что жанр космосимов начался лишь в 1984 году, с появлением **Elite**. Но с этим утверждением можно поспорить. Пятью годами раньше на Apple II выходит текстовая ролевая игра Space, где можно было прожить целую жизнь в роли гражданина межзвездной Федерации!

Персонажу требовалось отслужить несколько лет на благо родины в вооруженных силах Федерации, развить таланты и выбрать себе карьеру. Например, отправиться путешествовать по галактике на своем звездолете. Можно было заниматься торговлей или пойти на административную должность и взять на себя управление целой колонией.

Space можно было бы назвать прорывом в жанре RPG, похвалить за невиданный по тем временам реализм, разнообразие возможностей и внимание к деталям… Но очень скоро выяснилось, что разработчики игры, студия **Edu-Ware Services**, просто скопировали большую часть игровой механики из настольной игры **Traveller**. После того как компанию потаскали по судам и заставили убрать игру с рынка, там немного погрустили, а затем выпустили **Empire I: World Builders**.

Этот уникальный проект настолько опередил свое время, что его даже не нужно подробно описывать — достаточно вспомнить современный **Starbound**. Игроки летали от планеты к планете, сражались и торговали с NPC, проходили рейды в поисках более мощного оружия и старались не погибнуть от голода и

Технологии девяностых: анимация посадки в Wing Commander менялась в зависимости от типа корабля и количества полученного урона. Сверху — неповрежденный Hornet, внизу — тяжело поврежденный Scimitar.

Чтобы разглядеть в Empire I: World Builders предтечи нынешнего Starbound, потребуется как следует напрячь воображение. Что и говорить, даже по меркам 1981 года графика в игре была так себе.

жажды. Управлять персонажем нужно было с помощью парсера, набирая на клавиатуре команды типа «иди влево». Большая часть новичков по понятным причинам погибала непосредственно при старте ракеты или сразу после (например, если у персонажа не хватало здоровья, чтобы выдержать перегрузки).

Эти и некоторые другие игры натолкнули создателей Elite на идею объединить в одной игре два разных жанра — ролевую игру про жизнь космического бродяги-торговца и симулятор космического боя. Так что рождение Elite было в какой-то степени неизбежным. Не верите? Что же, вот вам факт: в том же 1984 году появилась еще одна игра, **SunDog: Frozen Legacy** от компании FTL. Вы не поверите, однако местами игра очень напоминает **FTL (Faster Than Light)** — да-да, тот самый космический инди-рогалик от **Subset Games**. Разработчики последнего уверяют, что совпадение названия их игры и названия компании, выпустившей похожую игру тридцать лет назад, было чистой случайностью.

Также как и в FTL, в SunDog: Frozen Legacy можно полюбоваться на свой корабль сверху и погонять по его внутренностям пилота. Космический странник выполнял разные задачи по обслуживанию корабельных систем. В остальном же игра напоминала скорее Elite, но с важным отличием: разработчики отказались от огромной процедурно-генерируемой вселенной, сделав упор на маленький, но тщательно проработанный игровой мир. Игроки могли садиться на планеты, посещать города, заглядывать в местный кабак, чтобы пропустить стаканчик и послушать бармена.

Но такое внимание к деталям далось дорогой ценой. Тогда как Elite открывала перед исследователями восемь галактик на 2000 звезд, SunDog ограничивалась всего 12 звездными системами и 18 планетами. В итоге Elite победила, потому что точно угадала, что нужно любителям жанра: игроки не желали напиваться в баре и болтать с барменом, они хотели лететь навстречу неизведанному, сражаться с врагами и вести вольную жизнь космического торговца. По этой части Elite не было равных.

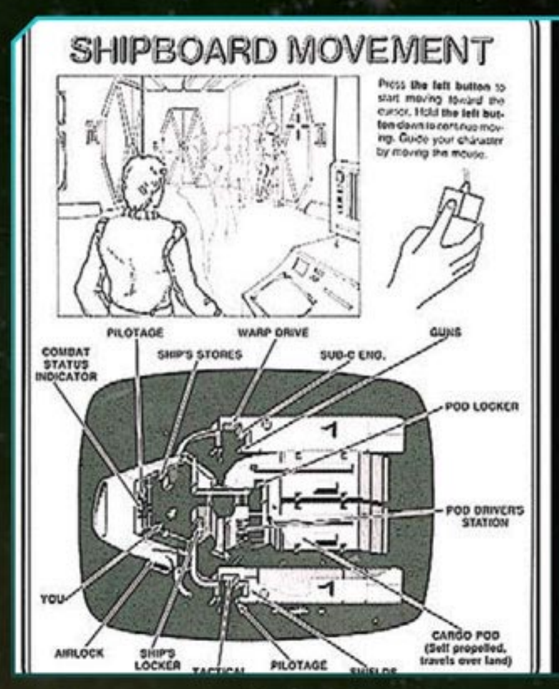
РОБЕРТС И ПУСТОТА

Следующей вехой в истории развития космосимов стали игры от студии **Origin Systems**. В 1989 году они выпускают **Space Rogue**. Игра вобрала в себя все достижения Elite и подняла жанр на новую высоту. Ко всему, что было в «элите», Space Rogue добавила сюжет, живую вселенную из более чем двенадцати тысяч локаций, а также альтернативный геймплей: кроме трехмерных космических полетов, игрокам предлагалась традиционная RPG с видом сверху. Устав от космической пустоты, можно было выбраться из корабля и прогуляться по звездным базам, торговым станциям. Авантюристы могли высадиться на астероид либо заброшенный корабль-призрак или даже стать гостями на гигантском военном звездолете. Ну и, ясное дело, можно было пропустить пару стаканов в баре — куда же без этого.

Никто не мог предугадать, что пройдет всего лишь еще один год и жанр космосимуляторов полностью изменится. Знали об этом только в студии Origin Systems, где бок о бок с создателями Space Rogue работала команда Криса Робертса. Они создавали проект под названием Squadron, позже известный как Wingman. В историю игра войдет под третьим именем, которое сегодня знает каждый фанат жанра, — **Wing Commander**.

В игре не было огромной галактики, торговли, ролевой системы и много чего еще. Акцент сместился на неожиданно грамотную боевую систему. Графика по тем временам была так хороша, что люди чувствовали себя словно герои какого-то фантастического фильма.

Даже сегодня внимание к деталям производит впечатление: тщательно анимированные брифинги, процесс посадки в истребитель, проработанный кокпит (есть даже руки пилота, вертящие ручку управления!). В финале каждого вылета пока-



Скриншот из SunDog: Frozen Legacy, а также страница из руководства к игре с планом корабля. В отличие от предыдущей картинки, никакого воображения не требуется — согласитесь, очень напоминает современный FTL!

зывался ролик с посадкой вашего истребителя, причем внешний вид корабля зависел от уровня полученных в бою повреждений. Приятно было вернуться из напряженного боя, полюбоваться кучей отметин от вражеских выстрелов на броне и услышать от механика уважительное замечание: «Похоже, у вас там было жарко, сэр!»

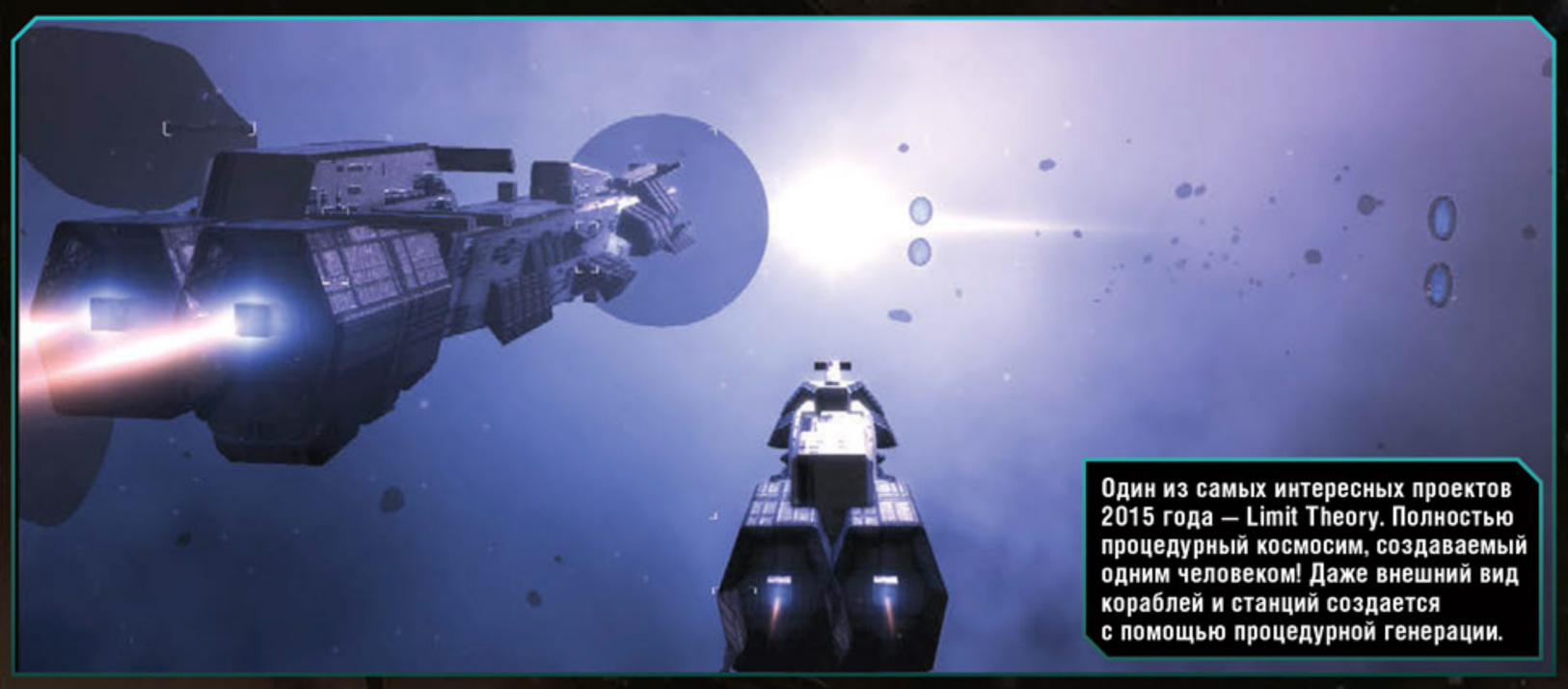
Коммерческий успех Wing Commander был феноменальным. Мало того, что сама Origin Systems создала целую серию игр, так еще и конкуренты понаделали клонов, надо сказать, местами вполне достойных. Достаточно вспомнить **X-Wing** и **Star Wars: TIE Fighter** от **LucasArts**.

Про Space Rogue, разумеется, тут же забыли. Игровая индустрия уже набрала приличные обороты, обзавелась массовой аудиторией, и делать нишевые хардкорные игры для гиков крупным студиям было неинтересно. А ведь до сих пор считается, что именно Space Rogue установила планку качества для современных космосимов. Более того, это до сих пор важная и актуальная игра. Почему мы так думаем? Потому что Space Rogue стала последним космосимом, который пытался расширить границы возможностей игрока. Все, что создавалось позже, было симпатичнее, с более продвинутой механикой и прочими интересными фишками… но не давало игроку должной свободы.

Выход Freelancer не оправдал надежды ни разработчиков, ни игроков. Тем не менее в последующие годы фанаты выпустили множество модификаций, значительно улучшающих геймплей оригинала.

Успех Wing Commander вывел жанр космосимов на пик популярности и в то же время перебил ему хребет. Крис Робертс проигнорировал все, кроме боевой системы, сделав игру более аркадной и доступной. Дальше разработчик превратил серию из экшена в некое подобие интерактивного кино с кучей роликов, забыв о геймплее.

Зато брат Криса Робертса, Эрин Робертс (в первом Wing Commander он отвечал за программирование ИИ), пошел другим путем и создал **Wing Commander: Privateer**, в котором попытался следовать традициям жанра: свободные путешествия между звезд, свободный выбор рода занятий, возможность посадки на базы и планеты. По общему мнению, эта игра стала лучшим представителем серии. Ну а Крис Робертс еще несколько лет пытался превратить Wing Commander в интерактивное кино, разочаровался в своих попытках и променял игровую индустрию на Голливуд, чтобы снимать кино настоящее.



Один из самых интересных проектов 2015 года — Limit Theory. Полностью процедурный космосим, создаваемый одним человеком! Даже внешний вид кораблей и станций создается с помощью процедурной генерации.

СМЕРТЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ

В конце девяностых в космических симуляторах наметился жанровый кризис. Космическая гонка закончилась, старты ракет стали обыденностью, а профессия астронавта потеряла ореол таинственности. Космос покинул новостные заголовки, исчез с экранов телевизоров. Как следствие, разработчики и издатели также потеряли к этой теме всякий интерес.

Крис Робертс пытался устроить триумфальное возвращение, но его **Freelancer** слишком задержался и слишком отличался от тех обещаний, которые раздавали разработчики во время анонса.

Благодаря стараниям энтузиастов жанр продолжал жить: **EVE Online** установила недосягаемую планку качества для онлайновых песочниц, став образцом того, как нужно организовывать взаимодействие между игроками.

На офлайновом фронте позиции держала немецкая студия **Egosoft**. В начале двухтысячных сил небольшой команды хватало, чтобы выпустить шикарную **X-Tension**, но с годами ситуа-

Какая статья про современные космосимы может обойтись без скриншотов Elite: Dangerous и Star Citizen? Да любая! Достойных игр хватает и без них. Например, PULSAR: Lost Colony — кооперативный симулятор звездолета, чья команда ищет затерянную колонию.

Бывший сотрудник Bethesda Softworks Брендон Энтони решил создать смесь Morrowind и Elite. Свой проект он назвал чешским словом — Rodina (семья). Любители Morrowind будут явно разочарованы, но как космосим игра выглядит очень многообещающе.

Идея «Minecraft в космосе» очень увлекла инди-разработчиков. Наибольшего успеха добились чехи, уже несколько лет работающие над проектом Space Engineers. Строить станции и космические корабли не менее увлекательно, чем летать на них!

ция ухудшалась. Необходимые на разработку бюджеты росли, и разработчикам приходилось тратить все больше времени на поддержку технической начинки игры, в то время как ресурсов на развитие вселенной с каждым разом становилось все меньше. Закончилось все выходом провальной **X Rebirth** — игроки печально наблюдали за миниатюрной вселенной из нескольких секторов и спрашивали друг у друга, куда делась возможность сменить корабль. Ну и вообще, каким местом думали разработчики, когда променяли масштабы предыдущих игр серии на возможность гулять по станциям?!

К концу первого десятилетия XXI века любители космосимов немного приуныли… Но история всегда развивается по спирали. Мироздание совершило полный оборот и вернулось туда, откуда все начиналось. Подуставший от супергероев Голливуд выпустил ремейк «Звездного пути». Начали выходить новые фильмы на космическую тематику («Интерстеллар», «Гравитация»). Даже телесериалы обратились к теме научной фантастики.

Игроки также устали от бесконечных шутеров про террористов и ролевых игр с эльфами и орками. А инди-разработчики вдруг обнаружили, что для создания крутого реалистичного космоса надо приложить не так уж много усилий. Никаких тебе домов и деревьев, никаких исторически достоверных кафедральных соборов с ассасинами. Собрал из кубиков и шариков модель астростанции, натянул текстуру звездного неба — вот тебе и космический симулятор.

Все условия для золотой эпохи космосимов, кажется, соблюдены: поддержка со стороны поп-культуры, интерес со стороны игроков, простота технической реализации. Результатом стал невероятный бум игр на космическую тематику. Одни возрождают хиты прежних лет, другие экспериментируют с новыми направлениями. В начале статьи у нас не возникло никаких затруднений, чтобы описать игры тридцатилетней давности, мы просто приводили их современные аналоги. Даже если выкинуть большую часть игр с космическим сеттингом, оставив только симуляторы и ролевые игры, список получится просто грандиозным.

Космос делать просто. Гораздо проще, чем гигантских роботов. Создатели MechWarrior Online это поняли и анонсировали очень интересный проект, космосим Transverse. Первая попытка собрать на него деньги провалилась, но надеемся, что так просто разработчики не сдадутся.

Впрочем, можете не верить нам на слово: Star Command: Galaxies, Kerbal Space Program, Space Engineers, Limit Theory, Rodina, EVE: Valkyrie, Rebel Galaxy, No Man's Sky, Elite: Dangerous, Star Citizen, Lunar Flight, PULSAR: Lost Colony, Blockade Runner, StarMade, Seldon Crisis, Transverse, Rogue System, Pioneer Space Simulator и еще множество других. И это не случайный набор первого попавшегося трэша, все проекты по-своему уникальны. Одни — крупнобюджетные хиты, рассчитанные на массовую аудиторию, другие — смелые эксперименты инди-разработчиков.

Совершив круг, жанр космосимов снова вернулся в свою колыбель. Дэвид Брэбен, как и прежде, строит гигантские вселенные, Крис Робертс опять пытается поразить воображение игроков невероятной детализацией игрового мира, а новички пробуют новые формулы геймплея — делают «Minecraft в космосе» и отправляются покорять виртуальную реальность.

■■■

В этом тексте мы лишь кратко затронули феномен бума космических симуляторов. Чтобы описать все новинки, не хватило бы и целого журнала, — однако мы постараемся внимательно следить за развитием жанра, который, похоже, в ближайшие годы преподнесет нам еще немало сюрпризов. В ближайшие десять лет фанатам космосимов скучать точно не придется. ■

Если думаете, что жанр космосимов интересен только гикам, посмотрите трейлер Rebel Galaxy. Гарантируем, любители крутого сюжета и аркадного экшена останутся довольны.

ВЕРДИКТ

Евгений Баранов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2.0 ГГц, 4 ГБ, 512 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5-750 2.66 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

САЙТ ИГРЫ
laracroft.com

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

ЖАНР
Платформер, приключение

ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix

РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One

КУЛЬБИТЫ ЕГИПЕТСКИЕ

Смена имиджа дорого обошлась Ларе Крофт. Выработанный годами образ дерзкой и соблазнительной расхитительницы гробниц сменила милая девочка-страдалица, полная противоречий. Например, как вот в ней видимая слабость и невинность сочетаются с сотнями врагов, убитых с особой жестокостью? Трудно представить.

Но **Lara Croft and the Temple of Osiris** — такая же дорожная версия **Tomb Raider** прежних лет, как и **Lara Croft and the Guardian of Light** 2010 года. В ней **Crystal Dynamics** делают вид, что никаких перезапусков не было. Лара вновь надевает синюю майку и тесные шорты, патроны снова бесконечные, а гробницы набиты ловушками в несуразных количествах.

Сокровище нации

Temple of Osiris понимает, чего от нее ждут, и сразу отбрасывает сценарные кульбиты, развитие героев и прочую сюжетную ерунду. Все просто и четко: Лара и ее коллега-конкурент своей привычкой хвататься за что попало вызвали из небытия парочку египетских богов. Правда, те даже рады, что археологи потревожили их покой. Дело в том, что злодей Сет расчленил великого Осириса и попрятал останки за высокими заборами. Теперь жена Осириса, Исида, их сын Гор и пара смертных будут вчетвером собирать Осириса как конструктор.

Играете вы в компании или нет — процесс, цели и задачи в Temple of Osiris не меняются. Перед нами цветастый hack'n'slash, утыканный головоломками. Излишние неприятности для игрока явно не планировались. Обитатели древних усыпальниц — это в массе своей хрупкие мумии и кусачие жуки, глотающие автоматные очереди, пока не лопнут. Нападают порой неприлично большими отрядами — чтобы держать нас в тонусе.

Бывают и особо одаренные жители могильников — например, мертвец с щитом. Все снаряды отскакивают от его защиты, как горох от стенки, а потому расправу над ним следует учинять коллективно: один принимает удары на себя, другой стреляет в спину. А можно взорвать мину и добить гада, пока тот отходит от контузии.

Боссы применяют ту же тактику: не рвать игрока на части, но и не давать ему заснуть. Кобра в подземелье зеркал на ура режется с помощью отраженных лучей, но, пока вы настраиваете зеркала, у вас будут упорно путаться под ногами! При совместном прохождении на этих этапах полегче, но от случая к случаю задачи

Нужно быть совсем уж альтернативно одаренным, чтобы потеряться в подобных загадках. Поэтому в процессе решения вас зачастую будут больно покусывать за пятки.

Несмотря на скромный внешний вид, детализация в Temple of Osiris хороша, а освещение — и того лучше.

Лару можно и переодеть.
Забег по гробнице в деловом костюме — разве не трогательно?

Не сундук, а сплошное разорение. Тратишь уйму накопленных сокровищ — получаешь заурядную ерунду. А больше девать накопления некуда.

Огненные плевки гигантской кобры могут прибить не только игрока, но и враждебных мобов. Случайно. Поэтому своими руками все равно быстрее.

перестраиваются под число участников.

Temple of Osiris всячески намекает: хорош бегать в одиночку, зови товарищей! Хотя без них вы не потеряете ничего — кроме разве что духа нездоровой конкуренции. Как и в Gauntlet, награбленное не делится поровну: сколько собрал, столько получил. Поэтому манчкинов оставьте за бортом: найдут и убьют за горсть блестяшек. От которых к тому же толк весьма сомнительный.

Резня в катакомбах была бы совсем монотонной, но Crystal Dynamics вносят некоторое разнообразие разными видами оружия: огнестрельного и магического, у которого уйма полезных функций. По эффективности они примерно равны, зато дают тактический простор. Хотите — режьте всех сразу лучом, хотите — выносите по очереди выстрелами из дробовика.

Свернуть шею

Местные боевые действия вполне способны развлечь и сами по себе, пусть и относительно ненадолго. Другая, не менее важная часть Temple of Osiris — акробатические номера и загадки, оставленные древними зодчими.

Вопрос, куда идти дальше, перед игроком встает очень редко (игра богата на секреты, но ради этого не создаются сбивающие с толку развилки). Путь очевиден, а алгоритм действий выстраивается в голове почти сам собой. Активировать посох, подняться на колонну, прыгнуть через пропасть, полную шипов, зацепиться крюком-кошкой — и забраться куда надо.

Выручают старые добрые многочисленные ловушки. Где-то летают стрелы, где-то крутятся лезвия. Некоторые головоломки тоже могут прикончить. Так, шарообразная бомба для подрыва преград с удовольствием подорвет и незадачливую Лару, и Исиду — да кого угодно, если не успеете докатить ее до цели, пока тикает таймер. А колонны, что вылезают из-под земли по велению древнего артефакта в наших руках, усеяны лезвиями. Просто так, чтоб жизнь медом не казалась.

Как уже говорилось, задачки на сообразительность не представляют проблемы до тех пор, пока вам никто не мешает. Но с этим в Temple of Osiris полный порядок. Пока вы скачете по уступам, вас обязательно обстреляют лучники; пробежку по галерее из ловушек скрасит Амат, которого Сет натравил на своих обидчиков, — и так далее.

■ ■ ■

В тени новой Tomb Raider и скорого ее продолжения определенно есть местечко для легкой и сумбурной игры даже не совсем «по мотивам». Temple of Osiris во многом повторяет Guardians of the Light, однако исполняет роль временной замены куда лучше — после перезапуска многим не хватает прежней Лары Крофт.

Жаль, что приключение получилось мелкотравчатое: задания короткие, боссы добрые, напарники злые, а инвентарь вообще непонятно зачем. Зато, если вдруг вы проспите Temple of Osiris, и жалеть особо не придется. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Короткая интермедия для тех, кому жаль прощаться со стариной. Старомодный и кооперативный Tomb Raider в сублимированном виде.

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★½ 8

ГРАФИКА: ★★★★★★ 6

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★ 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★ 7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Slitherine

РАЗРАБОТЧИК
Flashback Games, The Lordz Games Studio

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
armageddon.slitherine.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel P4, 1 ГБ, 256 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel P4, 2 ГБ, 512 ГБ видео

WARHAMMER 40,000

Станислав Степанченко

ARMAGEDDON

За Императора!

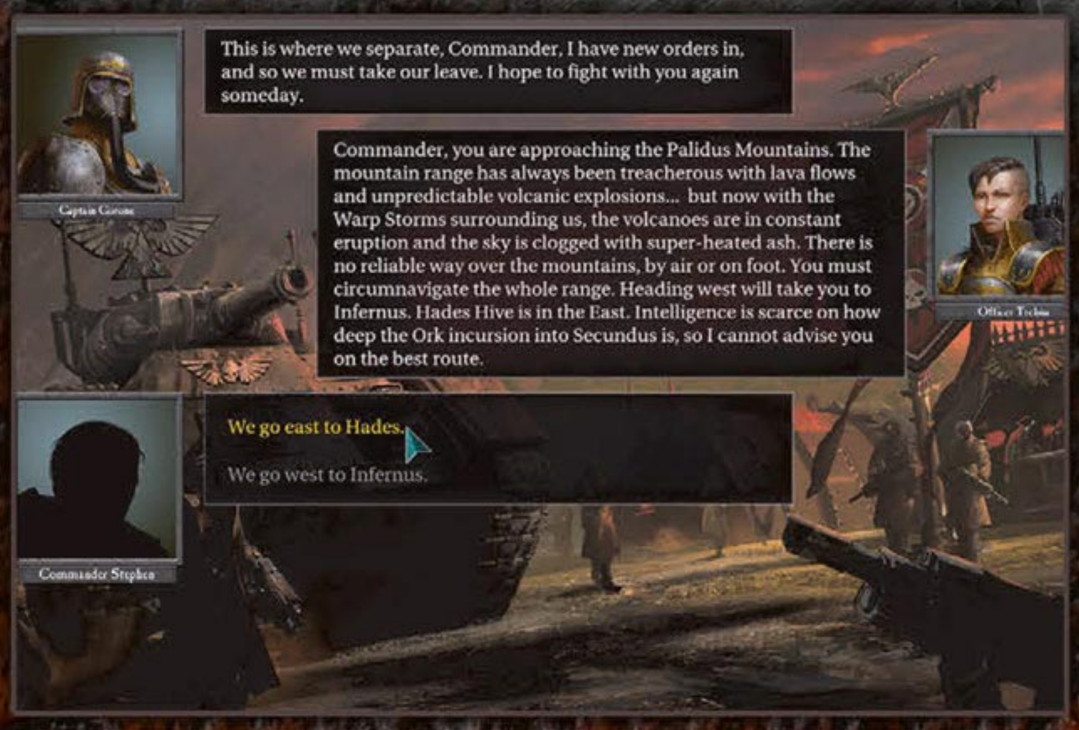
Три года назад студия **The Lordz Games** создала замечательный варгейм **Panzer Corps** — полномасштабного преемника старенькой **Panzer General**, посвященной сражениям Второй мировой. Теперь эти же разработчики снова предлагают разыграть исторические битвы… но на этот раз во вселенной Warhammer 40 000.

Новый варгейм посвящен Второй Армагеддонской войне против орков. Той самой, где небезызвестный комиссар Яррик потерял правую руку и заменил ее орочьим силовым когтем, целый легион титанов вырезали почти под корень. После боевых действий добрая часть планеты превратилась в еще более выжженную пустыню, чем прежде.

В некоторых эпохальных событиях поучаствуем и мы — в роли одного из командующих Стального легиона Имперской гвардии.

И ПУСТЬ ГАЛАКТИКА ПЫЛАЕТ

По скриншотам может показаться, что «Армагеддон» недалеко ушел от Panzer Corps, да и от самой Panzer General: знакомая гексагональная карта, серые панельки интерфейса, схематичные фигурки, изображающие отряды. Принципы те же: за отведенное число ходов нужно выполнить боевую задачу (чаще всего — отбить и удержать ключевые объекты) и разгромить превосходящие силы противни-



Иногда во время инструктажа нам разрешают самим выбрать себе следующее задание.

Железные дороги — прекрасный способ быстро переправить войска на большое расстояние.

Стратегическая карта позволяет охватить взглядом все поле боя.

Гвардейцы Империума славятся своими танками — по части бронетехники они легко заткнут за пояс космодесант.

ка. Но воюют тут совсем не так, как во Вторую мировую.

В классических варгеймах сражения обычно идут на коротких дистанциях. В **Armageddon** же в этом отношении куда ближе к настольному Warhammer: конечно, до метания снарядов в другой конец карты не доходит, но пальба через три-четыре клетки здесь в порядке вещей, а тяжелая артиллерия спокойно бахает на шесть-семь шестиугольников. Проехать такую дистанцию за один ход не всякий БТР сумеет.

Но мало набрать дальнобойных войск, нужно суметь воспользоваться рельефом местности. Городские кварталы непроходимы для тяжелой техники и блокируют линию огня, а леса и холмы существенно ограничивают обзор. Все это усложняет маневры — поди уследи, чтобы и с флангов не обошли, и ответным огнем не накрыли, и обзор нигде не перекрыли, — но делает их интереснее и разнообразнее.

Разные рода войск по-разному проявляют себя в бою. Пехотные подразделения Стального легиона в поле могут послужить лишь смазкой для орочьих тарантасов — но дайте этой же пехоте укрепиться в зданиях, и сами Горк с Морком их оттуда не выбьют. Шагающий вездеход «Часовой» вряд ли впечатлит кого-то своей лазерной пушкой, зато по карте носится как угорелый. Взвод артиллерийских установок «Василиск» превратит орочью орду в фарш двумя-тремя залпами, но стоит врагу подобраться поближе, и артиллерия даже пикнуть не успеет.

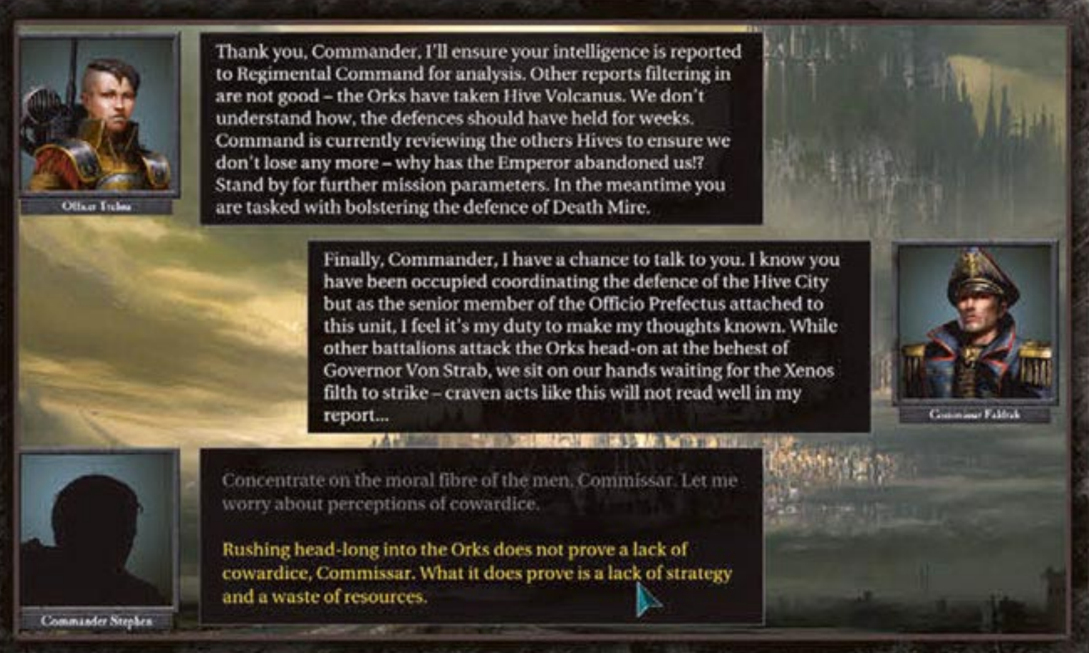
Многое зависит и от снаряжения. Отряд космодесантников-терминаторов со скорострельными штурмовыми пушками — это одно, а отряд их же с «грозовыми когтями» для ближнего боя — совсем другое. Один только знаменитый гвардейский танк «Леман Русс» здесь насчитывает с десяток комплектаций, от противотанкового «Покорителя» с медленной, но бронебойной и дальнобойной пушкой до противопехотного «Карателя» с многоствольным пулеметом и несколькими тяжелыми болтерами.

Вариантов бойцов здесь сотни, и собирать себе идеальную армию можно очень долго. Грустно лишь, что действие игры ограничено одной только войной на Армагеддоне, а в ней, как известно, участвовали только орки, Стальной легион и — начиная с середины — космодесант. Всего три стороны конфликта, и никаких вам эльдаров, никаких хаоситов или там некронов.

КРОВИ НАШЕЙ — ОКЕАН

С соответствием канону у Armageddon все более чем неплохо, однако подача подводит. Между миссиями безымянный командир Стального легиона получает инструкции от товарищей по оружию, знакомится с легендарными героями вселенной (вроде того же комиссара Яррика или магистра Данте), а иногда может даже вставить пять копеек в диалог... Однако персонажи — как новые, так и знакомые — получились блеклыми и шаблонными, и слушать их надоедает очень быстро.

Что еще хуже — эпический размах событий, который постоянно подчеркивается в сюжетных диалогах, почти не чувствуется в ходе миссии. А когда нужно акцентировать внимание на важном сюжетном моменте, об этом просто-напросто оповещают скриптом. «Командующий, вас захлестнули несметные полчища орков, отступайте» — и на одном краю карты материализуется огромная орочья орда, а на другом — точка «цель задания». Редкостно драматичный момент сюжета — самопожертвование принцепса Манхейма, который направил своего поврежденного титана в середину орочьей орды и взорвал его там — изображен как «проводите принцепса до цели задания, отойдите подальше, откуда ни возьмись материализовались орки, миссия выполнена». Вместо того чтобы развивать сюжет игровыми методами, авторы пытаются загонять игру в сюжетные рамки — притом очень неаккуратно.



Комиссар Фальдарк ведет себя как бестолковый политрук из советских военных фильмов — сует нос в дела, в которых ничего не понимает, и постоянно пытается всем угрожать.

Впрочем, всерьез его не воспринимает никто. Особенно комиссар Яррик.

Неаккуратность здесь проявляется почти во всем — чтобы успеть в срок, разработчикам пришлось вырезать из игры целые куски, и обрезки видны невооруженным глазом. До недавнего времени, скажем, в игре не было визуализации ближнего боя — просто войска, стоящие друг напротив друга, несли потери без всяких видимых причин.

Вырезанные элементы возвращаются патчами — сегодня игра выглядит значительно лучше, чем месяц назад, — но сколько времени уйдет, чтобы заткнуть таким образом все дыры? Пока что игрокам предлагается додумать такие затычки самостоятельно. А на это решатся не все — только те, кто искренне любит Warhammer 40 000 или ценит пошаговые тактики. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличная идея столкнулась с посредственным исполнением — серьезный и вдумчивый варгейм с горой интересных возможностей сделан очень неряшливо. Он регулярно подсовывает таблички «здесь должна быть интересная ситуация» вместо собственно интересной ситуации, вынуждая игрока додумывать остальное самому.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ: 8

ГРАФИКА: 6

ЗВУК И МУЗЫКА: 6

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

6,5

«СРЕДНЕ»

ПРАВИЛЬНЫЙ COMMAND & CONQUER

Евгений Баранов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Core i3 Dual Core, 3.5 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5 Quad Core, 3 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

Со временем бетанцы и люди объединятся против общего врага. К этому моменту нам дадут за этого самого врага поиграть.

Казалось, долгий и тернистый путь, начатый в **Dune**, завершился в скорбной тишине. Локомотив тяжеловесных RTS, созданный **Westwood**, оказался в руках **EA**. Те выпустили третью **Command & Conquer** (не удержались и добавили гламурных пришельцев). Потом возродили **Red Alert** (не удержались и добавили гламурных японцев). Потом запутались в собственных экспериментах, и **Command & Conquer 4** потеряла всякую связь с предками — за все про все отдувался один грустный Кейн.

И вот — тишина. По эту сторону классических стратегий в реальном времени уцелела разве что **StarCraft 2**, которую **Blizzard** заранее поделили на три куска, предчувствуя скорую монополию. А родовая ветвь C&C прервалась.

Однако тут из вселенской пустоты явились **Petroglyph**, в чьем экипаже числится немало ветеранов Westwood. Явились не с пустыми руками — они выковали C&C заново из подручных средств.

МЫ ПРИШЛИ С МИРОМ

Получилась **Grey Goo**, о которой до релиза мало кто слышал. Grey Goo не стояла с протянутой рукой на Kickstarter, прикрываясь ностальгическими лозунгами, не мучила игроков «ранним доступом», предлагая им ловить баги за их же деньги, даже не заикалась о DLC (потому что дополнения следует делать тогда, когда истощится оригинал, — была вот такая варварская практика в старые добрые времена).

Наработки Westwood и ее преемников в EA, касающиеся сюжетного обоснования, отправились в архив: действие Grey Goo происходит в научно-фантастической вселенной, где вот-вот случится локальный Ренессанс (а там, глядишь, и капитан Прайс Четвертый полетит выбивать створки шлюзов). Игра брезгливо избегает темы «землян атакуют злые пришельцы», здесь, напротив, атакуют земляне. Человечество шагнуло так далеко вперед, что стало неотличимо от каких-нибудь протоссов. Даже пехоту упразднили, царицу полей!

А обороняются от них мордатые бугаи расы бета (напоминают протеан из слова о полку Шепардове). И вот они — вылитые терраны: громоздкая техника, мощные залпы, толстые пули и длинные орудия. Только с колесом не задалось: бетанцы предпочитают шагающие машины.

Третьими в этом боевом застолье стали существа, в честь которых и назвали игру. Серая слизь (в официальном переводе — просто гу), армия нанороботов, умеющих самовоспроизводиться, развиваться и приспосабливаться. По инерции их хочется сравнить с зергами, чтобы пасьянс аналогии наконец сложился, но не выходит. Потому что слизь — это действительно новое слово в стратегиях, да и на хищных мутантов гу не похожи (скорее — на уродливые скульптуры Делии Дитц из «Битлджу-

Да какая разница, кто в строю. Главное, что их много!

Основные здания легко отличить друг от друга, в отличие от служебных пристроек. Войска распознаются по-разному: почти сразу у слизи и прищурив глаз — у людей.

са»). Что еще важнее, играется за слизь принципиально иначе, хотя и этим товарищам не чуждо правило «собери прорву танков и получи победу в подарок».

СПАЙС МАСТ ФЛОУ

Grey Goo вообще симпатизирует реликтовому RTS-геймплею. Танковый раш живее всех живых и остается эффективным решением. Даже более эффективным, чем хорошая засада и атака легендарным юнитом (летающий сервиз с гаубицей у расы бета, андроидопотам у людей и буйная бактерия размером с дом у слизи). Еще лучше — все сразу.

Но войне Grey Goo уделяет не так много внимания, как развитию базы, и здесь раскрываются принципиально разные у всех трех сторон подходы.

Люди играют от обороны, ведь их здания должны объединяться в сеть с помощью силовых перемычек. Им же выдали стены из непроницаемых полей и четыре вида орудийных башен. Волей-неволей это вынуждает запираться на базе, используя не больше трех-четырех месторождений ресурсов, — далеко и не дотянешься, а башни строятся преступно долго. Хотя люди владеют технологией телепортации, баланс она не рушит: здания перемещаются только в пределах сети, а боевые единицы — только пачкой в семь штук. Много для диверсии, мало для вторжения.

Бетанцы обучены, кажется, всякой стратегии. Их строения кучкуются вокруг особых узлов, от двух до шести зданий на узел. Мало! С другой стороны, они ловко десантируют как узлы, так и пристройки в любой закоулок карты, лишь бы разведка не подвела. Притом эти товарищи не лишены осторожности и тоже строят стены, но не силовые, а классические, с воротами и башенками. Пустые башенки легко превращаются в орудийные — достаточно поселить туда одного из бойцов. Весь урон башня примет на себя, а солдат в любой момент будет готов спрыгнуть на землю и ринуться в бой. Это располагает к агрессивному, стремительному захвату земель — и такой же агрессивной обороне.

Что касается гу... нет у них никакой базы. Нанороботы в принципе не обязаны сидеть на месте, и все производственные функции у них выполняют матери слизи. Фактически — здоровые такие амебы, поглощающие ресурсы из месторождений. От плотной трапезы мать растет и делится по нашему указанию — например, на сгустки слизи помельче, которые, в свою очередь, делятся на боевые единицы. Разумеется, мать слизи способна «родить» и другую мать — чтобы та нашла новое пастбище.

Про нанитов нельзя даже сказать, что они гибкие, — потому что они жидкие. В наилучшем из смыслов. Если вы засекли на подходах к одной из матерей марширующий полк — уводите мать и готовьтесь ударить в спину. Инкубаторы ползают весьма резво, а горные гряды для них как бордюр для таксы — напрягутся и перелезут. Центральной базы слизь не имеет — среди матерей главной нет. Протеи, которых выпускают матери, могут мутировать в отряды под носом у вражьих полчищ, и до самого рокового момента противник не будет знать, что вы ему уготовили.

Однако охота за матерями в кампании — это ад, какого не знает ни одна RTS. ИИ умеет так ловко уводить их от возмездия, а делятся они так быстро, что спустя много часов после разгрома врага вы будете бегать по карте за мерзкими амебами. Чтоб фотографии отдать.

Что печально — комбинированные армии в Grey Goo скорее дань времени. То есть парочку зениток держать под рукой надо, парочку детекторов для поиска невидимок — тоже. Но основной состав может быть каким угодно. Желательно, конечно, побольше танков и артиллерии. Мощный кулак техники почти любого рода — железная гарантия победы. Вопрос лишь в том, кто первый осилит подобную трату.

Поэтому вопросы развития базы, захвата ресурсов и грамотного контроля куда важнее того, сколько щелчков мышью в минуту вы делаете в StarCraft. Но современная практика почти отучила среднестатистического игрока от менеджмента базы: **Company of Heroes**, **Wargame** и иже с ними заставили познавать тактику и бросить экономику. Что ж, пора сдуть пыль с калькулятора.

Матери гу не умеют сражаться, но могут «наползать» на врага, пожирая его. Стены и здания тоже съедобны.

Полумесяцы у слизи — аналог артиллерии, но с отвратительной оговоркой: их снаряды продолжают наносить урон после попадания и могут растворить целую армию!

■■■

Как бы то ни было, Grey Goo появилась внезапно и столь же внезапно оказалась отличной. Теперь Petroglyph обязаны починить систему поиска соперников в мультиплеере, подтянуть оптимизацию (большая свалка роняет почти любую систему) и выправить баланс, чтобы слизь не творила бесчинства. Такие мелочи не должны омрачать реанимированный жанр. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Grey Goo не заставляет грустить о славной серии C&C и не впадает в ностальгический маразм. Играется по-старому, а выглядит на редкость живой.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 9

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 9

8,5

«ОТЛИЧНО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
Dual Core, 2 ГЦ, 1 ГБ, 1 ГБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core, 2,4 ГЦ, 2 ГБ, 2 ГБ видео

APOTHEON

ЖАНР
Приключение

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Alientrap

ПЛАТФОРМА
PC, PS4

Денис Майоров

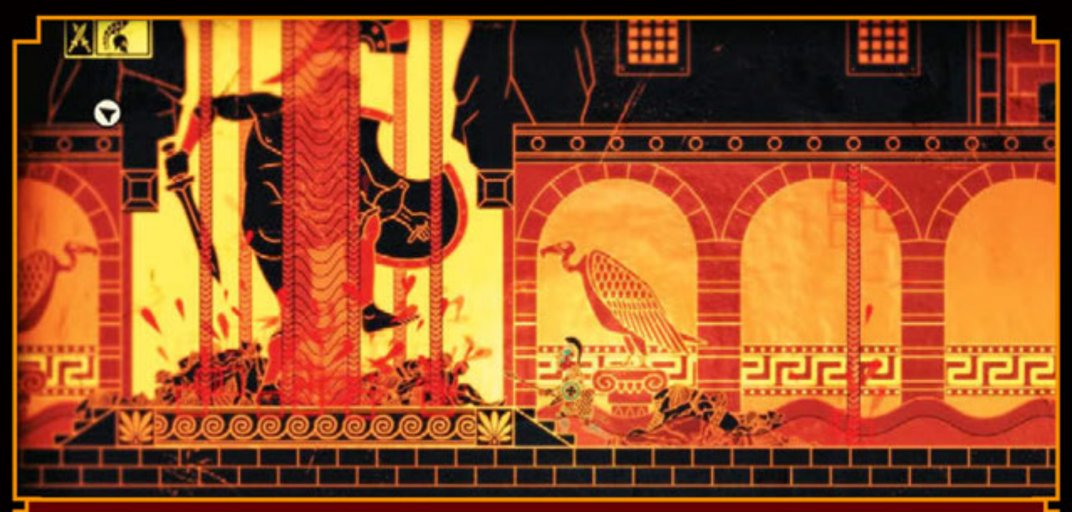
На Олимп и обратно

Воин Никандреос приходит в себя: его родной город охватил пожар, на улицах бесчинствуют солдаты, земля окрашивается алой кровью. Греция в упадке, пафосный голос за кадром под предельно драматичную музыку вещает о людских бедах, что наслали олимпийские боги, — нас ждет эпос уровня **God of War**. Как минимум аутентичный — визуальный стиль у игры броский и характерный, словно смотришь на узоры с греческой вазы.

ГЕРКУЛЕСОВ ТРУД

Когда в **Apotheon** на ваших глазах оживают древнегреческие росписи по керамике, это действительно завораживает. Местные картины наполнены жизнью и пребывают в постоянном движении: ветер гонит облака над горами, на улицах гибнущего города идет сражение, дома горят, клубится дым, мебель разлетается под ударами топоров и мечей. Apotheon почти не бывает статичной.

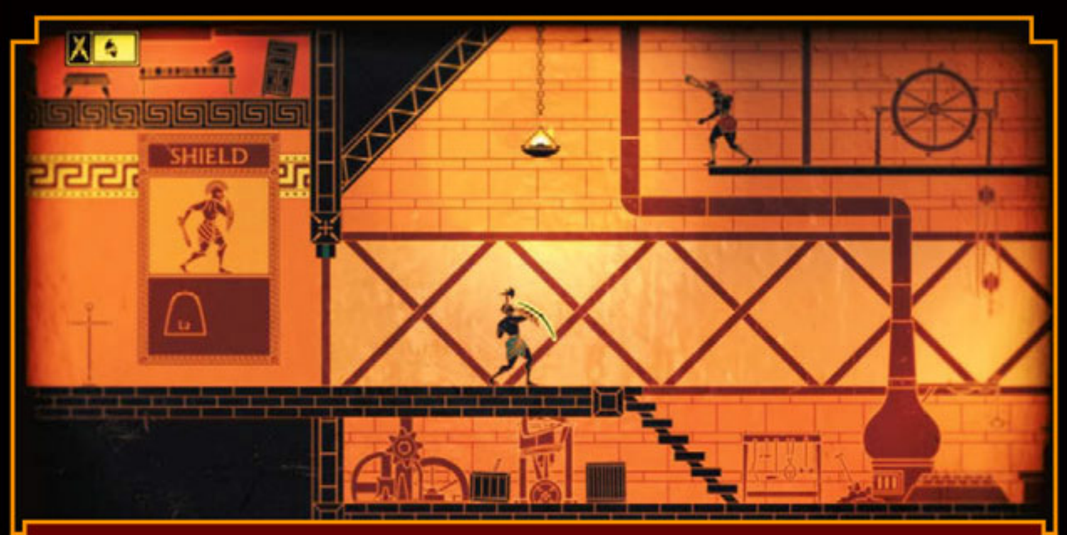
Но с точки зрения геймплея игра — продолжательница идей серии **Metroid**. Здесь множество больших запутанных локаций, которые можно посещать в произвольном порядке и совершенно свободно исследовать, а также тучи секретов, тайных ходов и пещер с хитро запрятанными сокровищами.



Несмотря на величину локаций, благодаря отличному дизайну уровней заблудиться на них почти невозможно.

Тем не менее Apotheon грамотно структурирована и логически делится на несколько частей, — Никандреоса не сразу отправляют в открытый мир разить богов и совершать подвиги.

Обычно подобные исследования могут как увлечь, так и вогнать в смертельную тоску, но Apotheon заскучать не дает. Во-первых, локации совершенно не похожи друг на друга. Во владениях Ареса гремят трубы, идет вечная битва и рекой льется кровь. В подземных чертогах Аида гротам и изящным зданиям сопутствуют кромешная тьма и шепот неприкаянных теней, а тихие мрачные мелодии нагоняют черную меланхолию. Лес Артемиды, напротив, полон



До многих интересных мест добраться непросто, порой приходится искать ключи от запертых дверей на других уровнях и возвращаться позднее.

Цены у торговцев кусаются, на все монеток не наберется, так что планируйте покупки с умом.

Помимо стандартных мечей-луков-копий, можно найти экземпляры интереснее — они будут отравлять врагов или, скажем, разить их огнем. Правда, оружие здесь быстро ломается.

Никандреос не только силен, но и ловок. Перекатом может уйти почти от любого удара.

Глиняная текстура на фоне только придает картинке аутентичности и смотрится особенно эффектно, когда герой берет в руки факел.

света и всяческого зверья и успокаивает приятными струнными переборами, хотя и здесь опасностей немало.

В создании нужной атмосферы музыка играет не меньшую роль, чем картинка. В Apotheon каждая мелодия привязана к локации и здорово отражает ее настрой. А благодарить за чудесные мелодии следует композитора Мариоса Аристополоса.

Во многом из-за такого подхода (и еще потому, что декорации оперативно сменяются, не успевая надоесть) мир Apotheon действительно интересно изучать. Хотя ничуть не меньше этому способствуют щедрые награды, разложенные по тайникам, — поиски всегда окупаются.

БОЧКА ДАНАИД

Жаль только, что по этим чудесным местам мы ходим по самому тоскливому поводу. Боги Олимпа отвернулись от жителей Земли. Зевс настолько разгневался на людей, что вознамерился их всех уничтожить. Никандреос, разумеется, стал последней надеждой человечества. Он идет на сделку с Герой, и та помогает ему попасть на Олимп, где наш герой должен встретиться с богами и, завладев их силой, свергнуть Зевса.

Учитывая положение вещей, не удивительно, что двигаться в Apotheon придется по колено в крови. Никандреос — блестящий воин и мастер на все руки, он одинаково хорошо управляется с мечами, копьями, булавами, луками, пращами и вообще чем угодно. Если в руках оружие ближнего боя, можно прикрываться от атак щитом — их тут тоже великое множество, и отличаются они в основном размером. Чем больше щит, тем лучше защищает.

У каждого оружия своя скорость и своя зона поражения. Так, длинные копья очень тяжелы, зато позволяют держать врагов на расстоянии, а кинжалы наносят колоссальный урон, невероятно быстры, но требуют подходить вплотную.

Имеет значение и направление атаки. При умелом обращении с копьем можно бить противников по ногам, прямо под щит, а мечом наносить рубящие удары сверху, обходя оборону. Анимированы атаки весьма схематично (сразу вспоминаются дуэли шпажистов из **Nidhogg** или, если копнуть глубже, **Die by the Sword**), но стоит приноровиться, и танцы бумажных фигурок начинают восприниматься как напряженное тактическое фехтование.

Сражения по-хорошему сложны, во многом потому, что враги в Apotheon действуют по-разному: волки несутся по уровню быстрее ветра, зверолюди просто хватают бедного Никандреоса и швыряют со всей силы о скалы, гиганты бросают кусок скалы в героя. Свои силы оценивайте трезво, и иногда от боя разумнее уклониться, тем более что необходимости кромсать все живое здесь нет. Это, конечно, полезно — с противников падают ингредиенты для зелий, бомб и настоек, призывающих на помощь животных или, например, мертвецов. Со всем этим играть будет легче, хотя вполне можно и так обойтись.

Рецепты добываются у торговцев в Агоре и Акрополе, где можно передохнуть от сражений (или устроить переполох, подравшись со стражей). Здесь позволяют закупиться любым оружием, новыми доспехами, увеличивающими запас здоровья и защиту, и даже улучшить навыки владения оружием, лишь бы денег хватило. И с этим — ровно та же история, что и с зельями. В Apotheon можно и нужно играть так, как вам удобно.

■■■

Ситуация с Apotheon как две капли воды напоминает историю предыдущей игры студии. Выпуская **Capsized**, **Alientrap** заманили публику прорисованной вручную картинкой, а за симпатичной графикой вдруг обнаружился отличный платформер старой школы с физическими головоломками. В случае с Apotheon разработчики взяли уже известные идеи и виртуозно их переиначили, оформив в ни на что не похожем визуальном стиле. Получилось что надо. ■

✔ Реиграбельность

✗ Классный сюжет

✗ Оригинальность

✗ Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличная и очень стильная штука, удачно обыгрывающая идеи классических метроидваний. Ничего сверхъестественного в ней нет, но даже обыкновенные вещи сделаны на очень высоком уровне.

Рейтинг

ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★★★★★ 9

ГРАФИКА: ★★★★★★★★★★ 10

ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★★★★★ 9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★★★★★ 6

8,5

«ОТЛИЧНО»

Жанр
Стратегия
Издатель
SEGA
Разработчик
Creative Assembly
Платформа
PC
Сайт игры
Totalwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Intel Core 2 Duo, 3 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Intel Core i5, 3 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

TOTAL WAR™
ATTILA

Евгений Баранов

В ПОЛЕ С КОНЕМ

Вот они скачут, Всадники Апокалипсиса. Четверо? Бросьте. Их сотни тысяч, и они плодятся быстрее, чем ваши рабы успевают прибрать после хозяйской оргии. Пока вы допиваете первый утренний кубок вина, еще десяток всадников Апокалипсиса прыгают в седло и предвкушают, как ворвутся на вашу виллу, перережут слуг, четвертуют вас живьем и спалят весь дом во славу Неба. Потому что крыша, которую нельзя свернуть и положить в телегу, — это крыша гробницы, а гробницу населяют исключительно покойники.

Примерно такие зловещие предсказания, вероятно, выслушивала нежащаяся в роскоши имперская римская знать на исходе IV века нашей смутной эры. Именно в то время и начинается **Total War: Attila**.

ИМЯ МНЕ — ОРДА

Total War: Attila не стал «именной» частью серии, как **Napoleon: Total War**, где кампании базировались от и до на приключениях хитрого корсиканца. Attila вдохновлен другой страницей истории серии Total War — дополнением **Barbarian Invasion**, и даже посвящен той же эпохе, предвещавшей один из самых черных кошмаров цивилизованного мира. Только тут эту эпоху показали во всем ее тленном великолепии. И со всей скромностью изобразительных средств.

Но самое заметное отличие от **Rome 2** — художественное. Оно бросается в глаза прямо с заставки в главном меню: на фоне красного зарева от далекого пламени скачут бесконечные орды, играет воинственная монгольская музыка. Демонизация во плоти, хотя гунны, виновники Великого переселения народов, вовсе не из оккультных соображений погрузили Европу во мрак «темных веков». Только кому какая разница, когда мир рушится?

Каждую из играбельных фракций снабдили заунывной вводной, где игроку напоминают: товарищ, близится час расплаты за привольные деньки. Или наоборот — сожжем Вечный город, вытопчем посевы! На карте кампании цвета поблекли, преобладают красный и черный, повсюду пылает огонь как символ безрассудной сокрушительной силы. Огонь красочно пожирает земли, которые вы предпочли разорить окончательно. Границы зоны агрессии вокруг армии обозначены пляшущими языками пламени.

В бою же пожарам — раздолье. Лучники с огненными стре-

Условные обозначения теперь еще нагляднее, но отделить в толчее пехоту от копейщиков бывает непросто.

Маленькая кучка слева — это лагерь гуннов. Кроме производственных функций полезен тем, что отряды в нем не страдают от капризов погоды. Даже от морозов!

Глаз не нарадуется! В динамике пожар впечатляет еще сильнее. И весьма полезен, кстати, если вы не хотите оставлять в тылу потенциальных врагов.

лами сжигают не только врагов, попавших под обстрел, не только дома и сараи — даже деревья в лесу, где прячутся стрельщики, вспыхнут от пролетающих сквозь листву стрел.

При этом желаемый настрой обеспечивается все-таки не с тем успехом, на который надеялись разработчики. Отчасти — из-за осторожности художников, не решившихся пойти против реальности и, например, добавить небесам багровых тонов. Отчасти — потому что игра сложнее обычного, но только благодаря вовсе не тем свойствам Total War: Attila, что рекламировались в первую очередь.

На первых ролях в действе новой Total War, конечно же, загнивающая Западная Римская империя и ее враги, племя гуннов, пришедшее из Монголии. Византия успеет законсервироваться и падет лишь в XV веке, всякие франки, саксы, готы — лишь подтанцовка для народа Аттилы, а восточная империя Сасанидов проворонила все веселье и ушла на съедение будущему Арабскому халифату.

А потому Рим и гунны играются совсем не так, как раньше.

В 395 году Вечный город владел почти всей Европой, исключая Скандинавию, Северную Германию и территорию будущей Шотландии и Ирландии. Но величие Рима хрупко: немытые дикари со всех сторон пробуют границы на зуб, а кое-кто подгрызает империю изнутри. Армия Рима невелика, доходы ничтожны, а популярность Сената и самого кесаря в регионах падает. Элита расколота, контроль уплывает из рук... короче, игра за Рим превратится в мучительную борьбу с правилами истории. Только успевай отбиваться от варваров, отступать в глубь владений и судорожно пересчитывать динарии, с содроганием предвидя расходы на провиант.

Фракция гуннов сложна не столько в управлении, сколько в понимании. Степные кочевники — это действительно кочевники, городов они не имеют, а захватить не могут. Потому что орда! На самом деле этот трюк уже применяли в Barbarian Invasion, а в Attila просто слегка видоизменили.

Каждая армия гуннов (как и других кочевников) служит передвижным городом, где собираются юрты различного назначения и тренируются гуннские полчища. Чтобы «стояночные» функции заработали, орду придется ставить лагерем. Для этого следует придерживать четверть очков движения армии, то есть продвинуться на три четверти маршрута — и разбивать палатки.

При этом всплывает масса мелочей, которые могли не попасть в поле зрения. Так, несколько орд нельзя одновременно держать в одной области: они ссорятся и получают мощные штрафы к и без того скудным доходам, да и жрут сверх всякой меры. Лучше держать орды поодаль и сводить их в конный кулак лишь для массовых битв.

Что касается доходов, то стандартная прибыль от строений всегда выше, если орда стоит лагерем. Многие доходы ей недоступны — от торговли, к примеру. Рекомендуемый игрой метод заработка — наезды на всякую мелочь с требованием дани — работает скверно: дань смешная, еле хватает на проезд, а данники норовят заключить союз с вашими врагами и начать войну сызнова. На повторное их урезонивание уходят ценные ходы, ресурсы и люди.

Военная доктрина гуннов же — сплошной конный фетишизм. Конные лучники, конные мечники к чему тормозная пехота, когда есть маневренная кавалерия? Оттого битвы от лица гуннов требовательны к мелкой моторике. Побежать, дать пару залпов, убежать; налететь, звеня клинками, и ускакать, роняя навоз. Даже маленькие селения становятся для малых гуннских сил кладбищем, потому что развернуться негде, а у врага есть множество возможностей устроить свалку и сковать действия конницы. Про осады скорбно умолчим: в воротах нашла свою глупую смерть не одна рота кавалерии.

Игра за гуннов, пожалуй, такая же напряженная, как и за Римскую империю, но гораздо мобильнее, гибче и многовариантнее. Хочешь — мчись на Кавказ, бодаться с Сасанидами, хочешь — грызи византийских купцов, хочешь — хулигань в галльских лесах. Везде гуннам будет одинаково тяжело, а нам — одинаково интересно.

КТО СТАРОЕ ПОМЯНЕТ

Кое-что в Total War: Attila вернули по настоятельному совету публики (поклонники попросту сбили оценку на «Метакритике»). Например, генеалогическое древо. Теперь возни со внутренней политикой стало больше, а продвижение нужных людей и травля ненужных сделались рутиной.

В новом виде вернулись болезни и эпидемии: теперь они не сваливаются на вас «по воле богов», а служат прямым и логичным следствием скверной санитарии и высокого загрязнения. Например, хорошие мастерские и населенные городские центры порождают все больше мусора и нечистот, и для их нейтрализации пригодятся колодцы, а также канавы и прочие примитивные средства отвода нечистот. Одной головной болью стало больше.

Профессиональный рост полководцев теперь выражен полноценным деревом навыков (армии получили в распоряжение такую же радость). В числе перков как штатные повышения рвения, авторитета и хитрости, так и процентные прибавки к каким угодно параметрам, будь то содержание конных отрядов или скорость передвижения по карте кампании. Правда, распределены эти бонусы по древу бестолково, и некоторые лишние перки придется брать, чтобы добраться до более полезных вещей.

А вот насчет обещанных жестоких уличных боев с баррикадами и толкотней на площадях не срослось. То есть формально в игре баррикады есть, их разрешают строить, но не столько, чтобы скорректировать курс вражьих войск. И улиц, пожалуй, многовато, чтобы делать из них хитрый лабиринт.

■■■

Одним словом, опасения подтвердились: Attila преподнес немало приятных сюрпризов (в том числе хорошо забытых старых), но его смысловая и содержательная части не тянут на полноценное продолжение. Будь это классическое дополнение в докризисной традиции — цены б игре не было. Но история не знает сослагательного наклонения... хотя Total War всегда был именно про это. Про «если бы». ■

Реиграбельность √
Классный сюжет X
Оригинальность X
Легко освоить X

Дождались?

Creative Assembly взглянули на римский период по-новому — и с учетом точечных дополнений механики получилось даже лучше, чем в позапрошлогодней Rome 2. Эмоционально богаче. Но масштаб по-прежнему вызывает недоумение: к чему городить целую вторую часть, если хватило бы дополнения? Тогда Total War: Attila собрал бы богатый урожай девяток и даже десяток.

Геймплей	9
Графика	9
Новизна	5
Интерфейс и управление	8

РЕЙТИНГ **7,0** «ХОРОШО»

Денис Майоров

GEOMETRY WARS 3: DIMENSIONS

Искривляя пространство

Geometry Wars: Retro Evolved в свое время на удивление стремительно взмыла на олимп загружаемых игр Xbox Live и стала почти синонимом понятия twin-stick shooter. А ведь родился проект из встроенной в **Project Gotham Racing 2** скромной программы для проверки геймпада Xbox. В подкупающей простоте в общем-то и кроется успех игры.

Geometry Wars 3 тоже просто про изничтожение геометрических фигур. Только на смену квадратикам, треугольникам и ромбам пришли кубы, шарики и цилиндры — отныне Geometry Wars обитает в трехмерном пространстве, причем вместе с противниками дополнительное измерение приобрели и уровни. Ближайший ориентир — **Super Stardust HD**, только здесь есть и куда более сложные формы.

И все вроде бы примитивнее некуда, но... решает стиль. Абстрактность такой игре как нельзя более к лицу: враги разлетаются на искорки не менее красиво, чем взрываются вертолеты в **Call of Duty**, но благодаря простым формам не отвлекают и не мешают восприятию. Кругом, казалось бы, хаос, но вы в нем не теряетесь и контролируете всё. Как итог — стопроцентное попадание в теорию потока.

Стрелять здесь интересно. Врагов много, они разные, ведут себя по-разному. Одни разлетаются на тучу мелких особей, другие уворачиваются от выстрелов, третьи... делают что-нибудь еще. Состав их постоянно тасуется, да так стремительно, что вы просто не успеваете привыкнуть и постоянно подстраиваетесь — каждые десять секунд геймплей меняется!

Сначала вы уворачиваетесь, потом переходите в уверенный напор, дальше начинаете более тонко размечать цели — и так до победного конца. На лету же меняются форма игрового поля, дополнительные объекты на нем и доступные усиления. Динамика невероятная; пара уровней Geometry Wars 3 по насыщенности стоят всей **Advanced Warfare**. Серьезно!

Помимо свободной игры в GW3 есть кампания на полсотни уровней. Режимы тасуются от уровня к уровню, и набор в основном знакомый: уничтожение врагов на время, «гонка» по контрольным точкам, сражение до первой смерти и так далее. Но есть и парочка новых: среди прочего нам доведется отбиваться от противников, буквально рушащих уровень (нужно успеть набить побольше очков, пока все не взорвется), и бороться с боссами.

Сами боссы убиваются достаточно легко. Однако это не отменяет главной цели — набрать побольше очков. А поскольку с убийством босса уровень заканчивается, приходится изворачиваться, отбиваясь от волн врагов и откладывая расправу над главным противником на финальные секунды. Но не успеете добить негодяя или погибнете — награды можете не ждать.

А награждает игра не только приятными глазу цифрами и местами в таблице лидеров, но и особой валютой. На нее можно покупать улучшения вроде возможности ставить мины, дополнительного стрелкового модуля или кораблика-магнита, подбирающего оставшиеся от врагов кристаллы. Не сказать чтобы эти усилители (за исключением разве что щита) сильно влияли на геймплей, но приятное разнообразие они все же вносят.

■ ■ ■

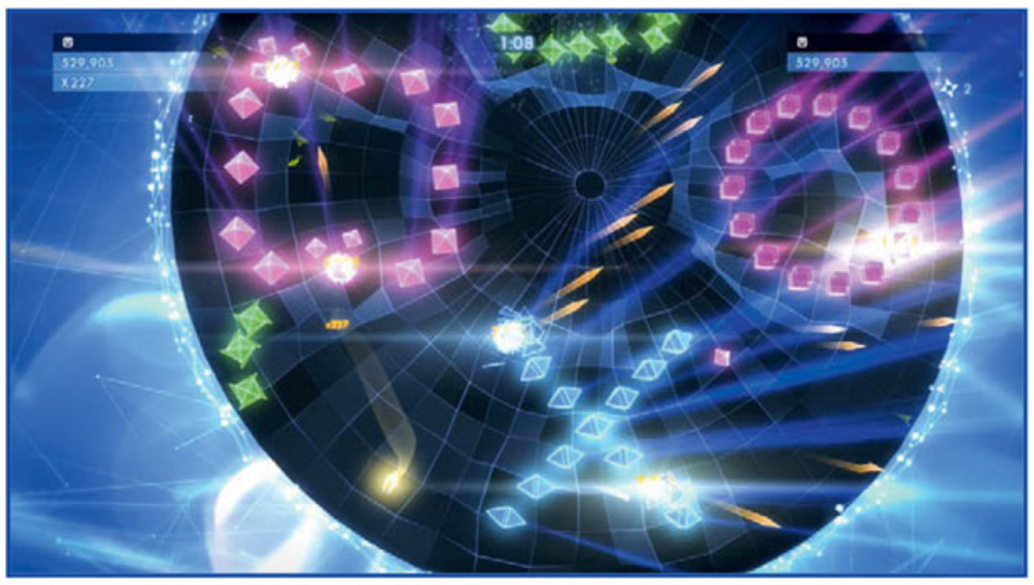
Dimensions увлекает с головой с первых секунд, заставляя буквально проглатывать уровень за уровнем. Разогнавшись, она гипнотизирует шквалом спецэффектов и прекрасной электронной музыкой. Оторваться от игры трудно физически.

Но однажды она сама вас грубо прервет, потребовав улучшить результаты на старых уровнях, чтобы перейти к новым. Со временем привыкаешь, но поначалу это словно удар дубиной по голове. Впрочем, со временем вы начнете воспринимать охоту на очки как данность. ■

Жанр
Экшен
Разработчик
Lucid Games
Издатель
Sierra
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Сайт игры
Sierra.com/geometrywars

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
Intel Core 2 Duo, 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео



Пространство постоянно реагирует на ваши действия — уровни изгибаются, проминаются и идут волнами. Да и традиционные неоновые фейерверки немыслимой красоты никуда не делись.

Изредка GW3 все же позволяет себе залить все пространство спецэффектами, затрудняя обзор. Чаще — в кооперативном режиме.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Geometry Wars 3 не изобретает ничего нового: она работает с идеями чуть ли не сорокалетней давности, но делает это почти гениально.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....9
ГРАФИКА:.....10
ЗВУК И МУЗЫКА:.....9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....10

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ • СЕРИАЛЫ • КОМИКСЫ • НАУКА • МУЗЫКА • МИФОЛОГИЯ

139 МАРТ 03
ТОМ 2015

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

16+

ОБЛОЖКА: © «Доктор Кто»

В ПРОДАЖЕ С 3 МАРТА

ВОКРУГ ДОКТОРА

Спин-оффы знаменитого сериала

Слухи и сплетни о новых «Звёздных войнах»

ХАН, Я ТВОЯ ДОЧЬ?

Как очистить орбиту от мусора

ГРЯЗНЫЙ КОСМОС

ПИОНЕРЫ И ПРИШЕЛЬЦЫ

Фантастика Александра Мирера

БУДУЩЕЕ ПО-КИТАЙСКИ

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА ПОДНЕБЕСНОЙ

обзор
интервью
рассказы

9 771810 224009 15003

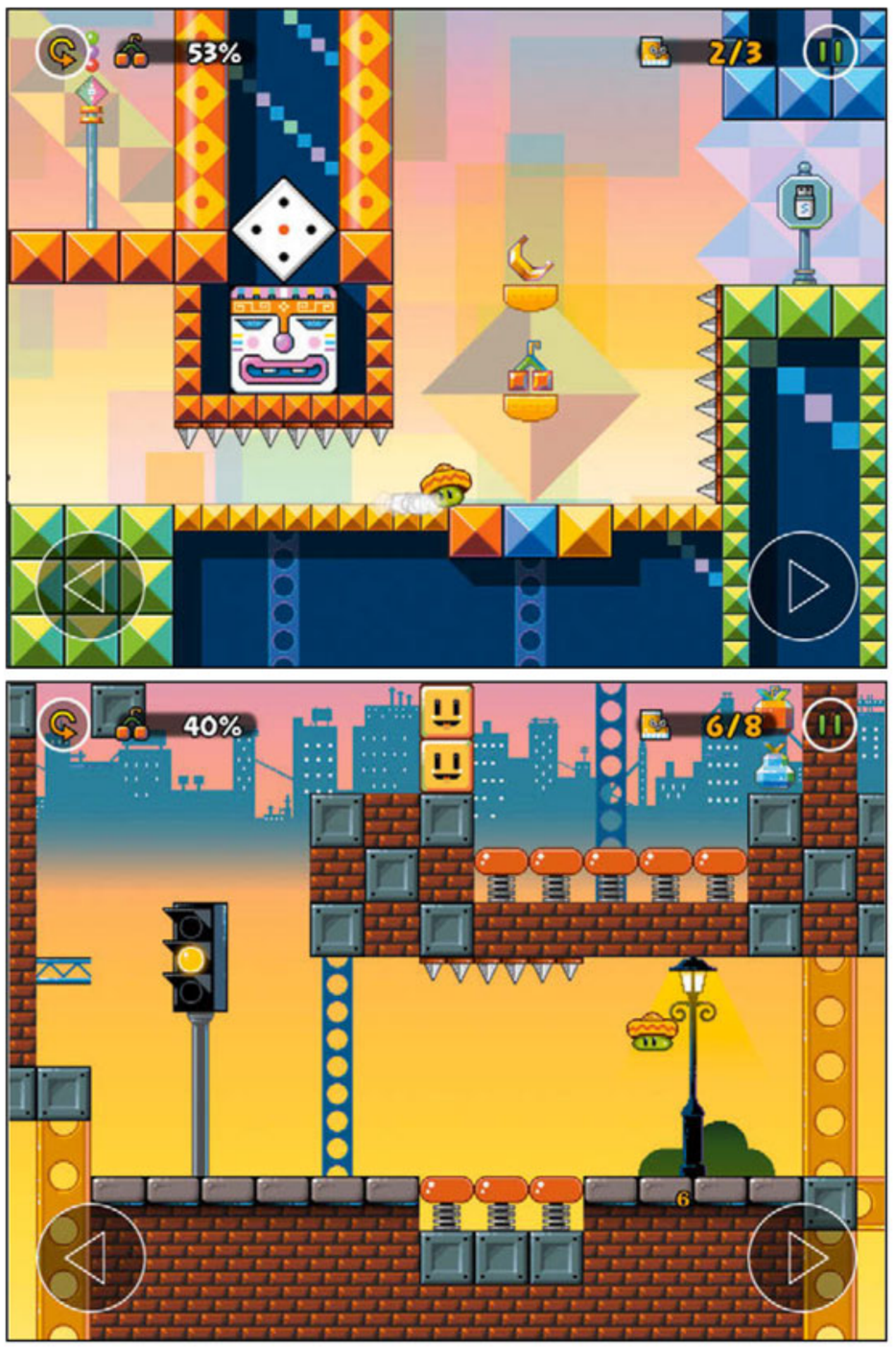
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Подготовил Дмитрий Ежов

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

BEAN DREAMS

Платформа: *iOS* ***Цена:*** *99 руб.* ***Рейтинг:*** ■■■■■



Платформер от **Kumobius** — авторов гипнотического раннера **Time Surfer**. Система, как и в прошлых играх студии, предельно простая: протагонист (боб в пышном сомбреро) перемещается по двухмерному уровню, собранному из разных кубиков, пружин, платформ и труб. Прыжки совершаются автоматически, поэтому на каждой локации вам надо лишь просчитать наиболее краткий маршрут до выхода: чем меньше телодвижений герой совершит на своем пути, тем лучше.

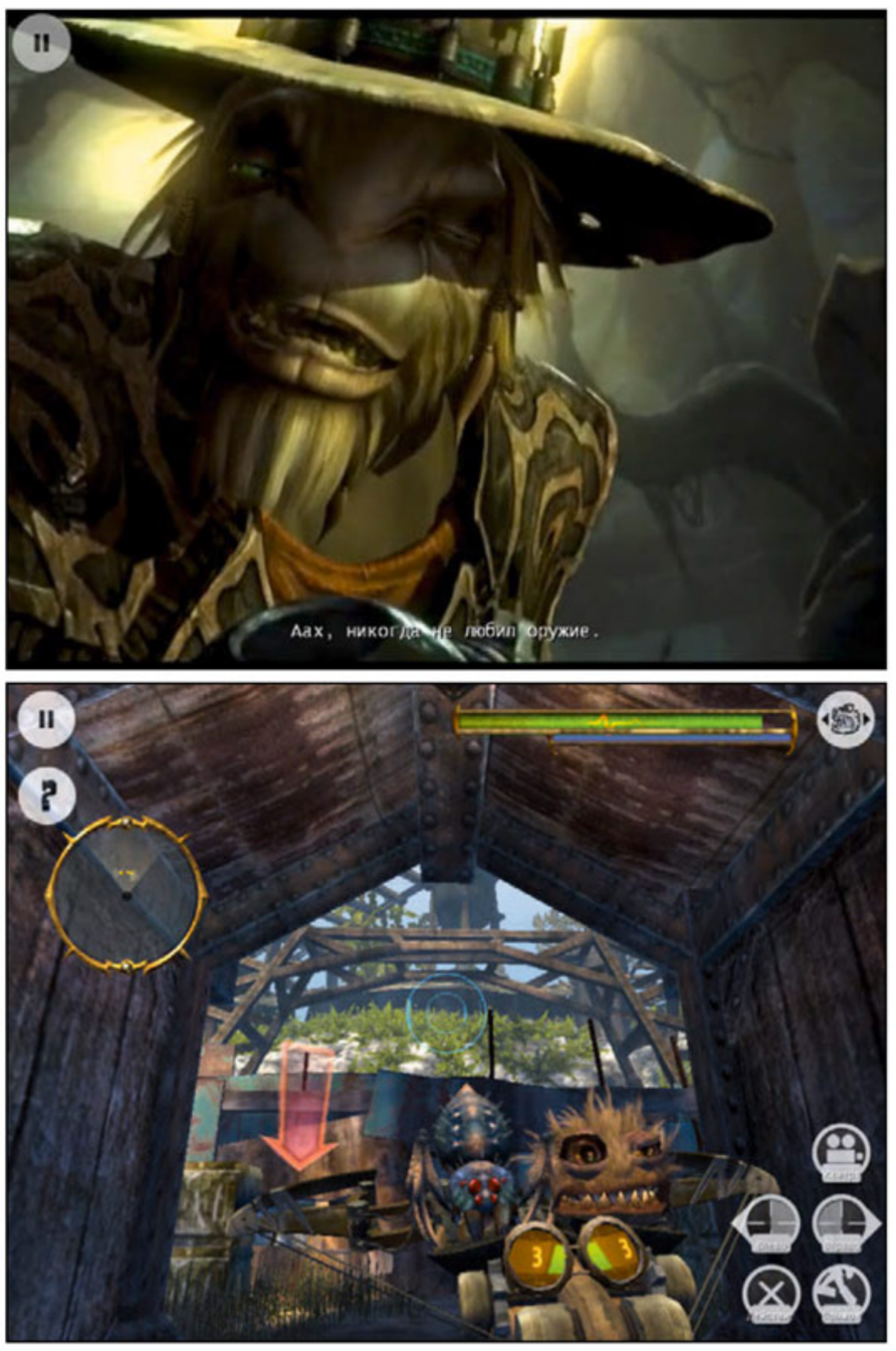
Некоторые этапы можно пройти в жалкие четыре прыжка, но это без учета второстепенных заданий. Первое из них — классическая охота за бонусами: чтобы получить лишнюю галочку в графе мини-квестов, вам необходимо собрать на уровне все фрукты. Чуть сложнее дело обстоит со спасением экзотических существ аксолотлей (личинок хвостатых земноводных разработчики ласково называют «питомцами»). Заточены они в самых труднодоступных закоулках локации, и подобраться к ним стоит определенных усилий.

Разумеется, одновременно уложиться в лимит прыжков, набрать фруктов и спасти «питомца» в игре почти невозможно, тем более что на пути протагониста регулярно возникают препятствия вроде юрких противников и усеянных шипами платформ. Но уровни можно (и нужно, ведь только так получится собрать нужное количество звезд для перехода в новую главу) проходить повторно; за счет монолитной механики возвращение в изученные зоны здесь не раздражает, а лишь добавляет азарта.

Во многом **Bean Dreams** — эталон мобильного платформера. Со времен первой части игра стала красивее, удобнее и насыщеннее, плюс за свои деньги здесь достаточно контента — шесть «миров» по шесть уровней каждый. О намерении добавить новые испытания создатели уже объявили.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

Платформа: *iOS* ***Цена:*** *374 руб.* ***Рейтинг:*** *3/5*■■■□□



Вообще-то, Stranger's Wrath для iOS и Android серьезно опоздал: волна переизданий игры прокатилась по всем современным платформам еще три года назад. Не то чтобы в мобильную версию совсем не было смысла играть — это все еще выдающееся приключение и единственная в своем роде помесь вестерна с макабрической сказкой. Другое дело, что портировали игру не слишком аккуратно, поэтому ремейки 2011 года (особенно из них можно выделить порт на PlayStation Vita) все еще остаются лучшим способом ознакомиться с культовым экшеном.

Основная претензия — к графике. Вышеупомянутые переиздания покупали не в последнюю очередь ради HD-картинки, здесь же все выглядит так, будто и не было никакого портирования, — снова 2005 год, первый Xbox, на экране невнятные пейзажи и мутная свалка из декораций. Опция, якобы позволяющая повысить качество видеоряда, на деле лишь добавляет грустной иронии: при максимальной настройке игра начинает работать медленно даже на iPad последней модели. С управлением тоже не все ровно. Необходимость регулярно переключать камеру, то целясь из арбалета, то включая вид от третьего лица (для рукопашных схваток, прыжков и так далее) на тачскрине, слегка раздражает; когда вам в перерывах между этим приходится отдельными кнопками выбирать тип снаряда, перепрыгивать через пропасти и драться, игра начинает раздражать еще сильнее.

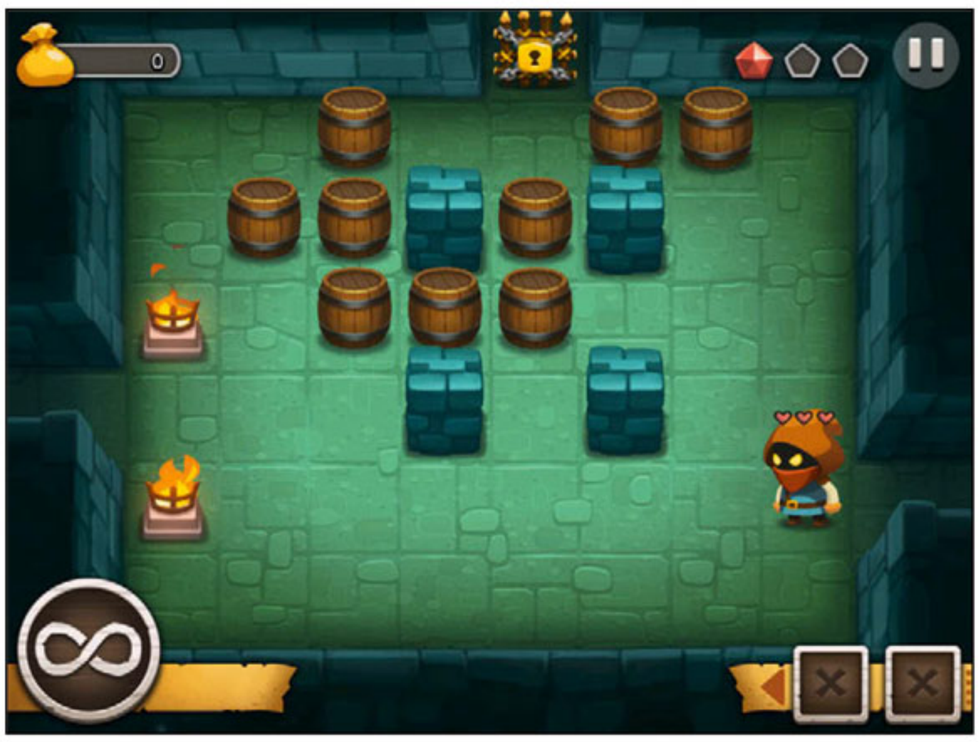
Речь, впрочем, не только о недоработках авторов, дело тут и в самой Stranger's Wrath. Это все еще очень непростая и самобытная история (в том числе в плане механики), которую даже представить себе на мобильных платформах довольно сложно. И этим она сегодня интересна —настоящий артефакт игровой культуры на экране вашего планшета.

SNEAKY SNEAKY

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *186 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Гибрид логического пазла, ролевой игры и стелс-экшена от Electronic Arts и **PopCap Games** (**Plants vs. Zombies**). Структурно — череда компактных локаций, каждая из которых представляет собой отдельную головоломку. Герой должен собирать алмазы и золото, не попадаясь на глаза противникам; для этого важно рассчитывать ходы с учетом окружения (можно, например, прятаться за бочками и деревьями) и... в общем-то, все. Рудиментарная стелс-механика при этом служит фундаментом для массы геймплейных настроек. Скажем, находясь вне поля зрения противника, здесь можно использовать оружие — клинок (для внезапных атак со спины) и лук, стрелы к которому надо добывать путем истребления зеленых насаждений (опять-таки клинком). Прямая стычка с врагом запускает элементарный пошаговый бой: три действия за ход у каждой стороны. Есть прокачка персонажа и внутриигровой магазин, где позволяют тратить золото.

За всем этим, конечно, хорошо заметно отсутствие сильной стержневой идеи, авторы лишь с азартом совмещают различные механики. Записать это в грехи **Sneaky Sneaky** трудно — чуть ли не половина успешных мобильных игр сегодня построена по похожим принципам. По-настоящему подводит игру продолжительность в пару часов, чего в итоге оказывается слишком мало. Впрочем, владельцам iOS-устройств с этим еще можно смириться, куда сильнее огорчились люди, купившие игру в Steam; на компьютерах от ролевых историй (пусть даже не чистокровных) явно привыкли получать больше контента. И это при том, что в сервисе **Valve** проект стоит дешевле, чем в App Store.



DOJO SLASH

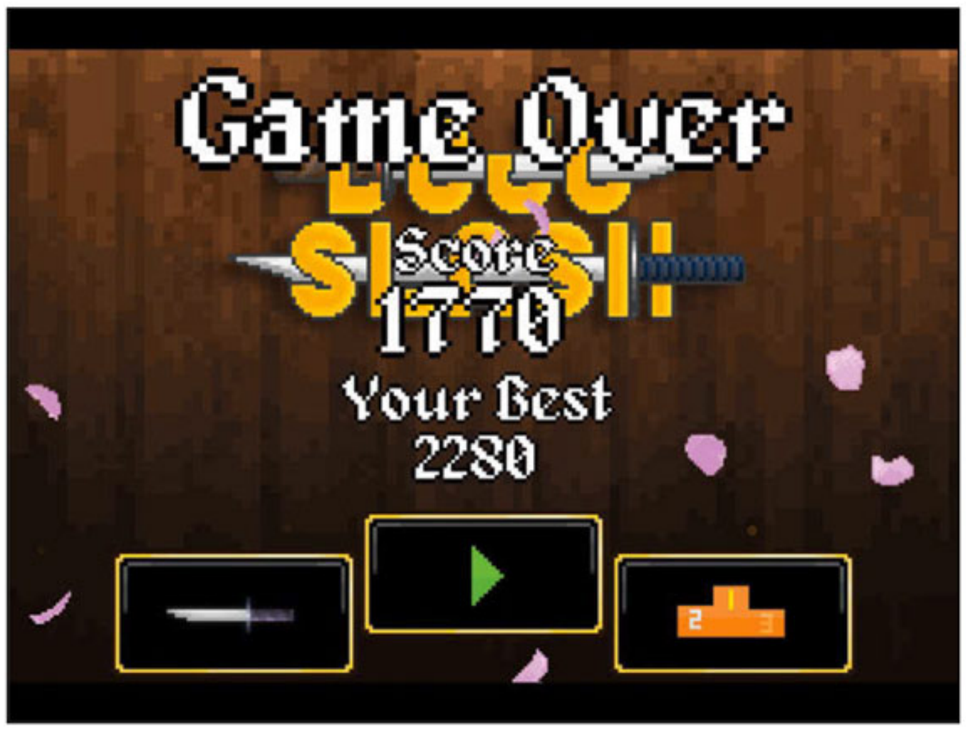
■ **Платформа:** *iOS* ■ **Цена:** *Бесплатно* ■ **Рейтинг:** ■■■■■

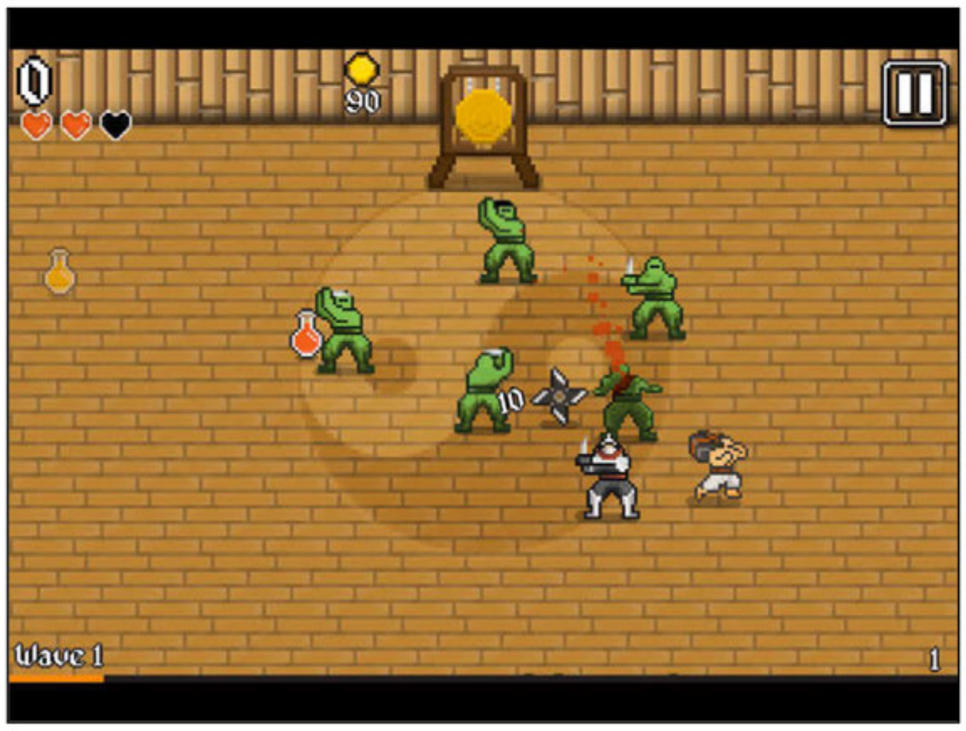
Однокнопочный слэшер в древнеяпонском антураже. К вооруженному клинком герою из-за пределов арены стягиваются волны противников; игрок хаотично (в действительности — с расчетом, хотя думать о чем-либо в процессе и правда получается с трудом) нажимает на экран пальцем, то и дело запуская на экране миниатюры из кровавых ниндзя-фильмов. Череда резких ударов мечом — и несколько врагов застыли на месте, красиво фонтанируя кровью. Подбираем (и сразу же применяем) выпавший из кого-то сюрикен и несколько монет, которые потом можно будет вложить в новое орудие смертоубийства. Укрощаем еще десяток бойцов, среди которых оказалось несколько особенно могучих (разобраться, кому и сколько нанес ударов, в пламени безостановочного боя не всегда получается, выручает разграничение воинов по цвету). У героя постепенно копится опыт, система предлагает выбрать один из трех случайных апгрейдов; берем регенерацию здоровья каждые десять секунд, хотя могли бы больнее бить.

Повторяем процесс до тех пор, пока на экране не появятся лепестки сакуры, возвещающие о поражении.

Dojo Slash — развлечение подчеркнуто простое и старомодное. Отсылка к DOS-системе во вступлении кажется даже лишней, потому что и так быстро становится понятно, что автор вдохновлялся ретро: пиксель-арт, минималистичный саундтрек (обошлось, впрочем, без чиптюна), элементарный и злой геймплей.

Оторваться от свирепого представления сложно. Единственный раздражитель в виде рекламных видеовставок устраняется путем покупки Remove Ads (62 рубля), и денег на игру разработчика Джин Ман Кима абсолютно не жалеешь.





Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин

АНОНС

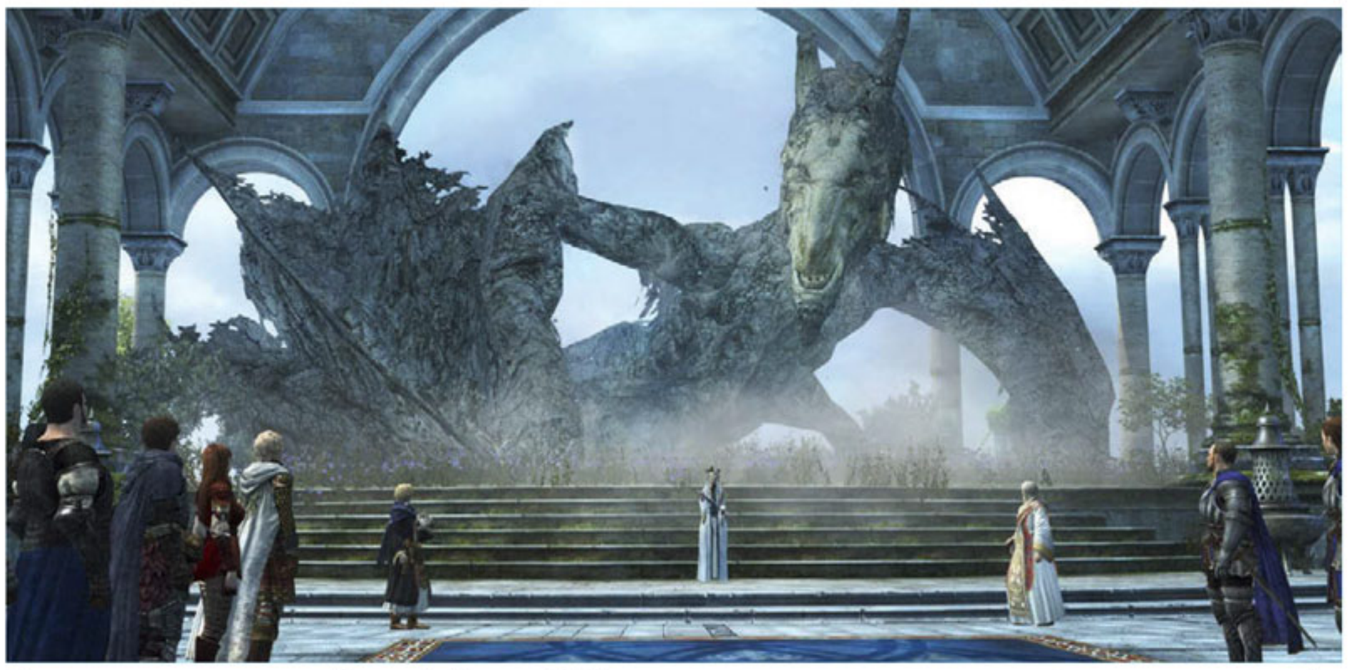
ДОГМАТИЧНЫЕ ДРАКОНЫ

Capcom делает конкурента для TES Online

До недавнего времени издательство **Capcom** старательно игнорировало рынок MMO. Однако времена меняются, — в прошлом номере мы рассказывали, что даже **Take-Two**, зарабатывающее на рынке одиночных игр миллиарды, озаботилось онлайном. Начав с сетевого экшена **Deep Down** для PS4 и **Monster Hunter Online** для азиатского рынка, в Capcom решили шагнуть в более глубокие воды и анонсировали эпичную фэнтезийную MMORPG **Dragon's Dogma Online**.

Когда разработчиков спрашивают о концепции игры, они отвечают просто: их цель — перенести геймплей **Dragon's Dogma** в онлайновый формат. Оттуда позаимствовали все, что только можно, — открытый мир, боевую систему, сражения с гигантскими боссами, систему профессий, обязательные команды из четырех персонажей (при одиночной игре трое других бойцов управляются искусственным интеллектом). Многие элементы, такие как редактор персонажей, серьезно доработали, а также добавили чисто онлайновые фишки в виде крафтинга, дейликов, рейдов на восемь персонажей, социальных хабов и прочего.

Разработчики подумывали о ежемесячной плате, но, посмотрев на успехи конкурентов (**The Elder Scrolls Online** только что отменила подписку, даже не дождавшись релиза на консолях), решили сделать игру изначально бесплатной. Dragon's Dogma Online выйдет уже в этом году на PC и PS3/PS4 — правда, увы, только у себя на родине, в Японии. Хотя огорчаться по этому поводу не стоит. Проект явно ориентирован на западную аудиторию, ведь в свое время оригинал стал популярным именно на Западе, покорив аудиторию атмосферой фэнтезийного европейского средневековья. Так что анонс игры за пределами Японии — дело лишь времени; скорее всего, Capcom просто хочет провести тестирование в знакомой обстановке, прежде чем бросаться на амбразуры мирового рынка.



Издатель признался, что Dragon's Dogma Online лишь одна из десяти игр, разрабатываемых студией Capcom Online Games. Похоже, японцы взялись за дело всерьез…

БИЗНЕС

SONY ЗАКРЫВАЕТ ОНЛАЙН

Прощаемся с Sony Online Entertainment

Sony продолжает распродавать все, что продается, — офисные здания, производственные мощности, бренды и целые направления бизнеса. Так, например, в прошлом году они избавились от целого подразделения, выпускающего ноутбуки. Несмотря на невероятный успех PlayStation 4, одна приставка не может решить все проблемы Sony. Компания по-прежнему находится не в самой лучшей форме, и, хотя острая фаза кризиса миновала (пару лет назад деловые круги готовы были ее похоронить), руководству приходится проводить реструктуризацию и избавляться от активов.

Этот год начался с продажи **Sony Online Entertainment**. В последнее время студия не баловала нас хитами, однако в ее портфолио остается масса известнейших брендов. Покупателем стала инвестиционная контора **Columbus Nova**, переименовавшая компанию в **Daybreak Game Company**. Бренды — это хорошо, но что же им досталось из более «вещественных» активов? Оказывается, не так уж и много. Во-первых, зомби-шутер **H1Z1**, на котором, по слухам, Sony уже успела неплохо подзаработать с помощью платного раннего доступа к бета-тесту. Так как первые отзывы на игру были не самые восторженные, есть мнение, что Sony успела снять все сливки и самоустранилась в самое что ни на есть подходящее время. Кроме того, на балансе студии имеется пользующийся умеренной популярностью шутер **PlanetSide 2**, весьма перспективный **EverQuest Next**, а также широкий ассортимент старых проектов, доживающих свой век.

Посмотрим, что Columbus Nova будет со всем этим делать. Возможно, что и ничего. Инвестиционные фирмы часто покупают бизнес для его последующей перепродажи, так что очень скоро Daybreak Game Company может оказаться, допустим, под крылом **Microsoft**, ищущей возможности для инвестиций в игровой сектор.

Фото: The Conmunity — Pop Culture Geek

Новые владельцы уже уволили часть персонала, а оставшимся заявили, что новое руководство приложит все силы к тому, чтобы сделать компанию прибыльной.

АНОНС

ОХОТА НА КРЫС

Left 4 Dead + Warhammer = Vermintide

Многие воспринимают вселенную Warhammer исключительно в виде сурового космодесанта, режущего толпы орков, но на деле он может быть и таким.

На огонек успеха **Left 4 Dead** продолжают слетаться стаи разработчиков — встречаем анонс кооперативного экшена от первого лица **Warhammer: End Times — Vermintide**. Шведская студия Fatshark никогда особых звезд с неба не хватала, ее сетевые PvP-экшены **War of the Roses** и **War of the Vikings** не получили большой известности, однако же были отмечены критиками за весьма толковую систему сражений на мечах. При создании Vermintide разработчики учли свои прошлые ошибки: отказались от PvP в пользу менее хардкорного кооператива, доработали свою и без того удачную боевую систему, а также прикупили лицензию на фэнтезийное ответвление вселенной Warhammer. Изначально будут доступны пять видов героев, каждый со своими способностями, стилем боя и оружием. Собрав команду из четырех человек, игроки должны будут сразится против армии крысолюдов, или, как их здесь называют, скавенов, захвативших улицы города Уберсрика. Бои будут идти везде, начиная от тоннелей Подземной Империи и заканчивая тесными сводами Башни Магнуса. Задача простая: выжить. Но достигнуть этого можно лишь с помощью слаженных командных действий.

Vermintide выйдет в конце года, и ей придется сражаться за рынок со множеством конкурентов, таких как **HUNT: Horrors of the Gilded Age** от **Crytek**. Однако игра имеет достаточно интересных фишек, чтобы вступить в борьбу, — согласитесь, вархаммеровские крысолюды на фоне поднадоевших зомби выглядят как минимум не хуже!

По слухам, **Blizzard** перевела команду **Diablo 3** на новый проект по вселенной **StarCraft**. Как утверждает анонимный источник, разработчики позаимствуют идеи из **Warframe**, Left 4 Dead, DayZ и игр жанра MOBA. Анонс состоится не ранее 2016 года — пока игра находится лишь в стадии препродакшена.

Если вы устали от крутой графики, то можете заглянуть в бесплатную онлайновую песочницу **8BitMMO**. Там как раз состоялся релиз. Мир игры полностью создан игроками и имеет совершенно неограниченные возможности: можете стать мэром и построить шикарный особняк, а можете превратиться в зомби. Тут уж как повезет.

Влияние современного мира на игры порой принимает самые неожиданные формы. В очередном обновлении **World of Warcraft** появилась возможность… делать селфи! Да не с какого-то там айфона, а с настоящей зеркалки со сменным объективом. Нововведение получилось очень удобное и востребованное. Например, убиваете вы какого-нибудь босса покруче, выбираете ракурс поэпичнее — и щелкаете. Получившуюся фотографию персонажа можно сразу отправить в Twitter, поддержку которого добавили в том же патче.

БРОНЯ КРЕПКА И ТАНКИ НАШИ!

ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

Главные события World of Tanks

В **World of Tanks** пришло время больших перемен, и речь идет вовсе не о техническом перевооружении проекта (про это говорилось уже не раз), а о вещах куда более важных. Все началось еще в конце прошлого года, когда в руководстве **Wargaming** произошла небольшая перестановка и в качестве главного по развитию игровой механики и баланса назначили одного из самых толковых и любимых игроками разработчиков — Михаила Живца (также известного под никами Storm и Kruta). Получив новую должность, Михаил резко активизировал работу с игровым сообществом, начав проводить на неофициальном блоге компании довольно регулярные опросы мнения игроков.

Темы для обсуждения выбирались самые наболевшие: что аудитория думает о роли брони, насколько бодрым считает процесс «танкового рубилова», как оценивает работу с картами и многое другое. Вместе с этим разработчики начали собирать идеи по новым режимам, причем не только слушали, но и сами предлагали возможные варианты — например, бои с захватом контрольных точек, специальные бои для соло-игроков и взводов (в том числе режим «Все против всех»).

Пока это лишь обсуждение, но внимание студии, безусловно, радует, тем более что некоторые разговоры довольно быстро стали приводить к реальным действиям. В патче 9.5 по просьбам игроков начали разглаживать карты, устраняя с них мелкие ямы и колдобины в угоду скоростным танкам. А в патче 9.6 разработчики и вовсе занялись кардинальным перетряхиванием всего игрового баланса. Игроки долго жаловались на класс ПТ-САУ: мол, в тебя стреляют, а ты никого не видишь! «Стреляющие кусты» какие-то! Что и говорить, мощные орудия, хорошая маскировка и дальний обзор позволяли ПТ-САУ надежно держать оборону, отбивая у остальных охоту идти в атаку.

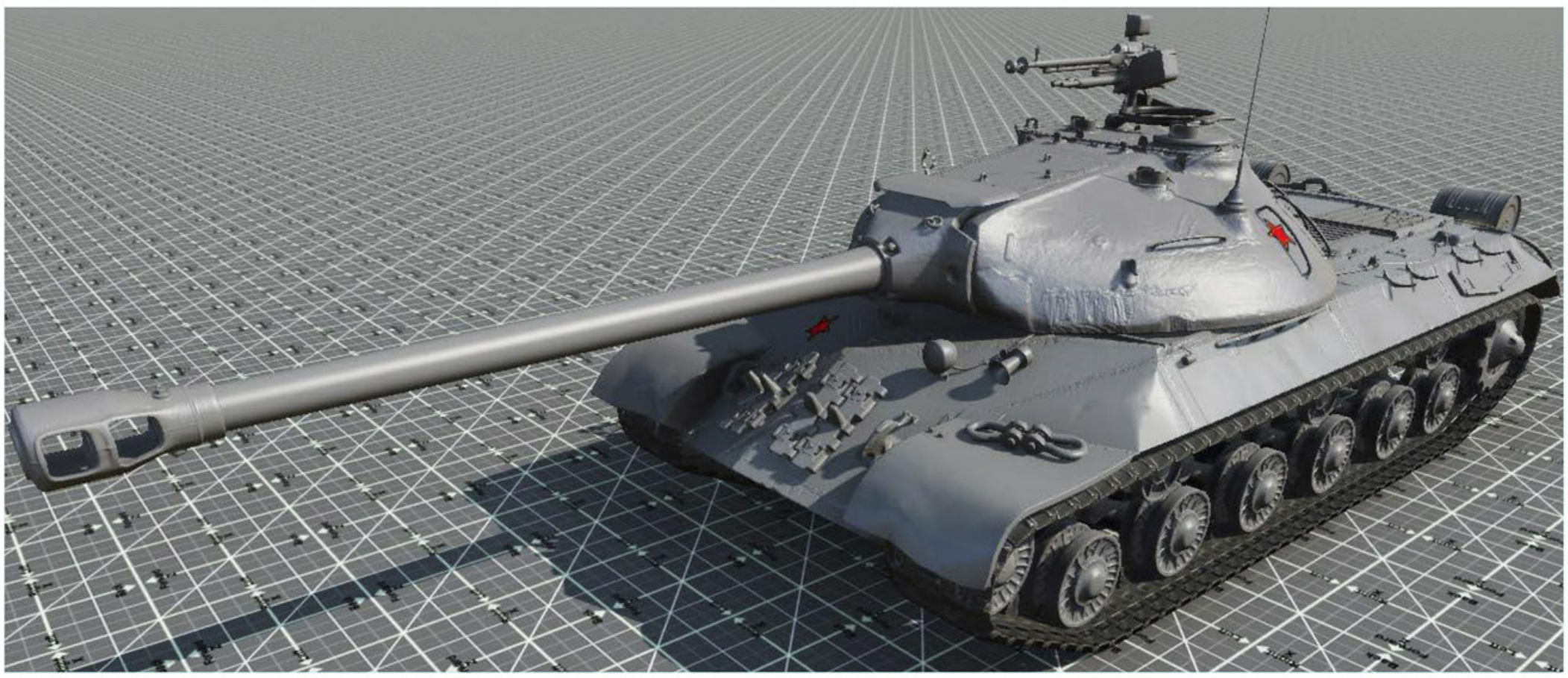
Проблему долго пытались решить полумерами, но в 9.6 рубанули, что называется, от плеча, снизив дальность обзора для всего класса. Кому-то чуть-чуть (10-20 метров), а кому-то отрезали все 60-80 метров обзора! Теперь ПТ-САУ проблематично скрытно работать по собственному засвету, приходится больше полагаться на команду. Одновременно возрастает роль легких танков, которым, кстати, добавили еще один подарок: восемь высокоуровневых легких танков получили улучшения характеристик.

Еще один важный момент нового патча — снижение точности орудий. Раньше они стреляли очень неточно. Затем все стало наоборот: точность сильно завысили, так что все стали попадать белке в глаз прямо на ходу, без всякого сведения. На этот раз решили в крайности не бросаться, уменьшили количество попаданий в центр, но в целом орудия все равно стреляют довольно точно. Как видим, разработчики не боятся признавать ошибки и отменять не слишком удачные нововведения.

В 9.6 произошло очередное пополнение контента. Новые HD-модели получили популярные танки: L?we, Ferdinand, Tiger P, T95, «Объект 704» и AMX 50 B. Также в игру добавили два средних премиумных танка 8-го уровня. Французский AMX CDC очень крут, ведь в нем есть все, что нравится игрокам, — невероятная динамика, очень высокая скорость, орудие с высоким пробитием (212 мм у базового боеприпаса), большие углы вертикальной наводки. И за всю эту красоту танк расплачивается лишь отсутствием брони. Учитывая, что броня сейчас не в цене, танк обещает стать хитом продаж.

Второй танк, японский STA-2, производит куда меньшее впечатление. Хорошие характеристики, но нет изюминки, а среди бесплатных машин имеется весьма похожий на него STA-1. Низкая заметность, высокий урон, но в то же время средняя бронепробиваемость орудия и низкая точность — типичный представитель ветки японских СТ.

И, наконец, в 9.6 разработчики приготовили маленький, но приятный бонус. У каждого опытного бойца в ангаре имеется запас из кучи ненужных радистов, которых и выбросить жалко (прокачанные!), и использовать негде — высокоуровневые машины обходятся без них. Но теперь этим парням найдется работа. Разработчики добавили возможность менять специальность танкиста, переучив, например, ненужного вам радиста на командира для нового танка. Бессрочный отпуск кончился, пора на войну!



Давно обещанная HD-модель ИС-3 на пути к игрокам. Разработчики отсканировали несколько реальных сохранившихся машин методом фотограмметрии и на основе этих данных создали сверхреалистичную модель танка.

АНОНС

ПЕРМАНЕНТНЫЙ ВАЙП

Сказка про белого бычка и Гибнущие Миры

Студия **ArtCraft Entertainment** анонсировала свою первую игру, фэнтезийную MMO **Crowfall**. Игра сильно выделяется на фоне однотипных инди-проектов, причем не только весьма неплохой графикой, но и на удивление смелыми и здравыми идеями. Сами разработчики описывают концепцию Crowfall как симулятор «Игры престолов»: здесь есть элементы стратегии и политического симулятора, присутствуют элементы модного «сюрвайвала» (игры на выживание типа DayZ), а также собственные оригинальные фишки, которые еще нигде не встречались и для которых даже названия не придумали. Что именно имеется в виду, создатели Crowfall пока не пояснили, сказав лишь, что готовят совершенно особую боевую систему и уникальную экономику.

На этом список сюрпризов не заканчивается. В большинстве MMO мир неизменен; иногда разработчики дают возможность менять мир (например, побороться за территории), но сильно ограничивают возможности игроков, чтобы не дать одному задавить всех остальных, лишив их интереса к игре. Получается сказка про белого бычка: все сражаются, но никто не выигрывает и не проигрывает. Создателей Crowfall такой вариант совершенно не устраивал. Но как решить проблему?

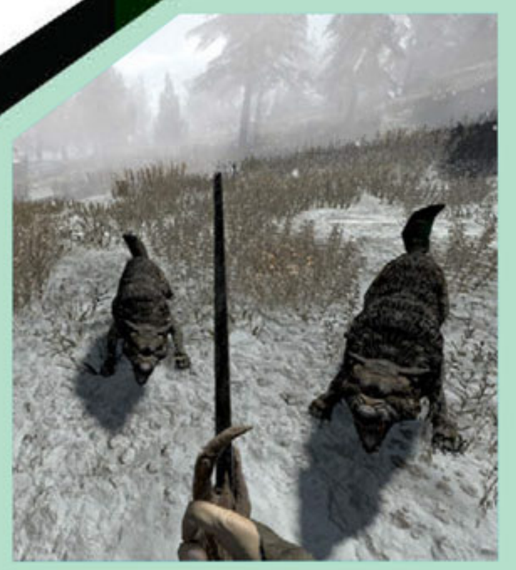
Ответить на этот вопрос помогли… глюки. Креативный директор проекта Тодд Колман участвовал в разработке **Shadowbane**, и при обнаружении серьезного глюка команде приходилось время от времени вайпать игровой мир. Дело обычное, все были готовы, что регулярно теряющие свои достижения тестеры устанут и начнут уходить… Но не тут-то было! Обнаружился странный феномен: с каждым вайпом популярность игры только росла. Каждый новый старт игроки воспринимали как шанс успеть занять ключевые позиции, захватить превосходство над соперниками. Игра вышла, вайпы прекратились… и эффект пропал. Тут-то Колман и задумался, как бы воссоздать условия для повторения такого феномена и создать на его основе целую игру.

В Crowfall мир постоянно меняется — как сам по себе, так и под воздействием игроков. Вы спросите, как разработчики балансируют влияние этих изменений на других игроков? Да никак. Действие игры происходит во вселенной Гибнущих миров. Каждый мир живет ограниченное время, от недели до полугода, после чего Голод — странная мистическая сила, заражающая всех жителей мира, — пожирает и сам мир. А герои отправляются в следующий, чтобы начать все сначала. Поэтому вся игра существует в условиях перманентного вайпа.

Как это выглядит на практике? Разработчики приводят типичный сценарий развития событий. На первом этапе игроки занимаются исследованием нового мира, собирают команду. На втором этапе Голод подчиняет себе первых животных, делая их опаснее, а команды начинают борьбу за ресурсы. Третий этап: ресурсы заканчиваются, монстры звереют, счастливчики отстраивают замки и прячутся за их стенами, неудачники пытаются их оттуда выкурить. В финале мир гибнет, победители получают плюшки, а проигравшие начинают вынашивать планы возмездия.

В ArtCraft Entertainment считают, что такой подход позволит создать гораздо более живой и интерактивный мир. Ну а что у них получится — узнаем довольно скоро.

Интересные, смелые идеи и графика на уровне AAA-проекта.
Инди-разработчики выходят на новый уровень, и Crowfall — лучший тому пример.



И еще один любопытный анонс. Создатели **Savage Lands** решили объединить популярнейший жанр игр на выживание с традиционными фэнтезийными RPG. В результате должна получиться убойная смесь из DayZ и The Elder Scrolls: вместо выполнения скучных квестов вам придется выживать, собирать ресурсы, строить, создавать оружие, защищаться от кучи врагов, включая драконов. Задумка очень интересная — посмотрим, смогут ли разработчики как следует ее реализовать.

Украинская компания **GSC Game World** снова в деле. В недавнем интервью глава пиар-отдела Валентин Елтышев рассказал, что команда работает над неким проектом. Не известно, имеет ли он отношение к серии **S.T.A.L.K.E.R.**, однако Елтышев очень нехорошо отозвался о **West Games**, пытающейся эксплуатировать известность бренда, и даже пригрозил им судом. По его словам, в студии нет никаких ветеранов-разработчиков S.T.A.L.K.E.R. — несколько человек работало над флэш-версией игры по этой вселенной, но качество было такое плохое, что до релиза проект так и не добрался. В то же время Валентин подтвердил, что создатели Survarium из **Vostok Games** действуют полностью законно и добросовестно.

Степан Чечулин

НАПОЛЕОН 2.0 В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ

АЛЕКСАНДР САБУРОВ

БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА В ИГРАХ

Наверное, каждый игрок, сидя дома перед монитором и перемещая флажки и армии по виртуальной карте, хоть раз в жизни представлял себя в роли Бисмарка или Наполеона. Вообще-то еще «дедушка» современной геополитики Збигнев Бжезинский говорил, что мир — не более чем площадка для сложной стратегической игры, в которую играют главы различных держав. Так, возможно, у реальных и виртуальных генералов и президентов найдется кое-что общее? Увы, трудновато будет доказать, что чемпион по Counter-Strike обладает задатками коммандо, а любитель Civilization — потенциально гениальный управленец. Но пофантазировать на эту тему можно и нужно.

В книге «Великая шахматная доска: господство Америки и ее геостратегические императивы» Бжезинский выделил четыре сферы: развитая экономика, привлекательная культура, политическое влияние и военная мощь. Вот превосходство в них и обеспечивает государству успех на мировой арене.

Из всех компьютерных стратегий самое лучшее представление об этих сферах дают игры шведской студии Paradox Interactive. Доверимся же тому, чьи прогнозы снятся в ночных кошмарах обитателям московского Кремля, и на примере трех «парадоксовских» игр посмотрим, может ли простой игрок освоить «великую шахматную доску».

Этот человек, возможно, и не самый влиятельный, но уж точно самый широко известный политический аналитик рубежа XX и XXI веков.

EUROPA UNIVERSALIS IV

ПОСОБИЕ ПЕРВОЕ: EUROPA UNIVERSALIS

Старушка «Европа», первый и любимый проект «Парадоксов», по степени значимости для индустрии сравнима с легендарной «Цивилизацией» Сида Мейера. Авторы перевели на язык компьютерной игры не только реальную карту и реальные страны и цивилизации, но и соответствующий исторический контекст, и достоверно смоделировали политическую картину мира.

Проведя не один десяток вечеров над картой Европы эпохи Ренессанса, даже самый бестолковый школьник подтянет историю и географию, а игроки по-

Ностальгическое прошлое и суровое настоящее серии. И там, и там перекрашивание мировой карты идет полным ходом.

Кардинал Ришелье не зря делал все, чтобы извести французских гугенотов. Франция увлеклась колониальной гонкой и забыла о домашних делах.

Некоторые инструменты дипломатии явно опередили свое время. Или наоборот — это в двадцать первом веке шпионы действуют по схемам века шестнадцатого.

старше получат более наглядное представление об основных мотивах и тенденциях мировой геополитики в последние пять столетий. Уже за одно это игру следовало бы рекомендовать как учебное пособие для первых курсов исторических и политологических факультетов!

Экономика в четвертой части серии — это лишь один из нескольких атрибутов успешного государства. Если раньше деньги были единственным ресурсом и главным критерием успеха почти любого начинания игрока, то теперь им составили компанию игровые очки — административные, дипломатические и военные. Абстрактные ресурсы, которые можно «потратить» на действия в той или иной сфере. Да и сами деньги смело можно было окрестить «экономическими очками», их значение от этого не поменялось бы.

Чтобы построить стабильную экономику, надо вкладывать ресурсы в подвластные территории, поддерживать торговлю. А чтобы вложения окупились и заработали, нужны годы целенаправленного развития. Если же вы начнете повальную форсированную индустриализацию и приметесь штамповать «домики ради домиков», то очень скоро обнаружите, что отстали от соседей, которые распорядились ресурсами более мудро.

Надо чередовать экстенсивные и интенсивные этапы развития и, конечно, понимать, зачем вы это делаете, по каким позициям хотите усилить страну в конкретное десятилетие или столетие. Привычка мыслить более широкими категориями времени и пространства — вот полезная для любого политического менеджера черта, которую прививает «Европа».

Культура — бич любого скороспелого завоевателя. Допустим, вы наладили экономику и набрали несокрушимую армию, которая завоевала для вас все соседние государства. Очень скоро вы обнаружите, что одной лишь силой удержать завоеванные земли не выйдет. Покоренные народы не захотят работать на захватчиков и станут бунтовать почем зря. Рано или поздно ваша экономика, вероятнее всего, уже не сможет поддерживать мотающуюся из провинции в провинцию армию, восставшие очень быстро вернут себе независимость — и хорошо, если не откусят при этом что-нибудь от ваших родных земель.

Ассимилировать религиозные и национальные меньшинства — одна из важнейших задач государства. Можно делать это грубо, огнем и мечом устраняя непокорных, но можно и более мягко, принимая народы в единую культурную семью и воспитывая взаимную терпимость. Впрочем, игра цинично дает нам понять, что первый способ гораздо проще и надежнее.

Влияние — не менее действенный инструмент внешней экспансии, чем грубая сила. Зачем содержать дорогостоящую армию и иметь репутацию агрессора, если можно использовать дипломатию и шпионаж? Не захватывать кого-нибудь из соседей, а заключить военный союз, породниться домами, предложить «дружбу и защиту». После длительной обработки небольшая страна наверняка согласится стать вашим вассалом. А спустя пару десятилетий можно спокойно и безопасно включить соседа в состав своей державы. «Нет, это не аннексия, что вы. Это образование союзного государства. Именно так».

Вот отличный пример. В начале XVI века Россия активно стремилась собрать все изначальные русские земли, захваченные инородческими государствами в период раздробленности и золотоордынского нашествия. Одним из таких государств было Великое княжество Литовское.

Победить Литву в открытой войне достаточно сложно. Ее поддерживает Польша, с которой та состоит в династической унии. Вместе они пока еще превосходят Россию по силе.

Лучше открыть вкладочку «шпионаж» и из выпавшего меню выбрать «организовать восстание». Русский Смоленск прекрасно подойдет для того, чтобы стать базой какой-нибудь «Смоленской народной республики». Если восстание пройдет успешно, провинция сама перейдет в руки России; если же нет, пока литовцы будут давить восставших, можно стянуть войска к границе и ударить на другом участке фронта. К счастью для России (и к сожалению для Литвы), механизм международных санкций в игре не реализован.

Война — необходимое зло, к которому должен быть готов правитель государства. В эпоху Возрождения нынешних централизованных национальных государств еще не существует. Французские, итальянские, немецкие и русские земли разбиты на множество мелких княжеств, и, чтобы собрать их под одну руку, придется лить кровь. А еще от войны есть и та простая выгода, что обладание обширными богатыми землями заметно усиливает экономику.

Игра не предполагает богатых тактических комбинаций. Тут всего три вида войск — пехота, кавалерия и артиллерия, — и их сила зависит от развития технологий, некоторых управленческих решений и, конечно, от лидерских качеств генералов. Скудный набор, однако, учитывая то, что перед нами все же стратегия в полном смысле этого слова, навороченный боевой симулятор тут просто излишество.

ИТОГОВЫЕ ОЦЕНКИ:

ЭКОНОМИКА: ★★★★★ 3

КУЛЬТУРА: ★★★★★ 4

ВЛИЯНИЕ: ★★★★★ 4

АРМИЯ: ★★★★★ 2

CRUSADER KINGS II

ПОСОБИЕ ВТОРОЕ: CRUSADER KINGS

Crusader Kings охватывает без малого шестьсот лет, пришедшихся на эпоху «темных веков», когда солнце античной цивилизации Средиземноморья померкло под варварским натиском, а новые открытия и новая культура Ренессанса были делом далекого будущего. Тогда судьбы стран и целых континентов зависели не от эффективности экономики или превосходства в технологиях, а от воли и поступков отдельных незаурядных личностей. Соответственно, игра сосредотачивается на роли личности правителя в истории государства.

Экономика в Crusader Kings довольно бедна на возможности. Финансы необходимы для двух вещей — влиять на нужных вам персонажей и оплачивать войска для разгрома ненужных. В принципе, такая система хорошо иллюстрирует роль денег в политических играх любого столетия, но как экономическая модель функционирования целого государства, разумеется, не выдерживает критики.

Культура имеет примерно то же значение и те же особенности, что и в Europa Universalis. Инородцами и иноверцами сложнее управлять, к тому же они регулярно бунтуют. Однако инструментов по ассимиляции в Crusader Kings игрокам, увы, не выдали. В течение десятилетий господствующий этнос вашей державы распространится на все ее земли, как произошло, например, на землях современной Турции, раньше принадлежавших грекам-византийцам.

Но бывает и наоборот: в зависимости от династической политики правитель-захватчик может сам стать частью народа, преобладающего на захваченных землях, как это произошло с потомками варяга Рюрика, «приглашенного на княжение» в русские земли.

Влияние — важный инструмент в политике средних веков. Описанное на примере «Европы» мирное присоединение соседней страны через династический брак лишь один из доступных игровых приемов. В рамках одного государства политических союзников или противников можно подкупить, наградить титулом или землями, привлечь к интриге в отношении третьего лица... да, наконец, просто убить.

К сожалению, в отношении иноземцев работает только последнее. Представьте, что было бы, если бы Батый или Тимур просто умерли от рук ассасинов до начала своих грандиозных завоеваний? А если бы иноземных правителей и вельмож можно было привлекать к интригам в родной стране или, напротив, создавать себе лобби в других государствах?

Что ж, тогда модель игры приблизилась бы к реальности настолько, насколько это вообще возможно. Но такой роскоши нам в игре не дано. **Война** и боевые успехи в Crusader Kings 2 зависят от игровых персонажей не меньше, чем придворные интриги. Если вы поставите командовать армией кроткого священника, не ждите от нее великих ратных подвигов. При численном превосходстве ваш святоша, может, и сумеет взять верх, но, если ему противостоит талантливый стратег, это совсем-совсем не факт.

В остальном инструментов влияния на военное дело в игре даже меньше, чем у «старшей сестры» — Europa Universalis. Военные технологии по всему игровому миру развиваются относительно равномерно, а вопросы военного строительства обычно сводятся к простой дилемме: можно ли позволить себе отложить средства в кубышку на развитие экономики или надо срочно вбухать все, что есть, в армию, чтобы соседи не сожрали прямо здесь и сейчас.

ИТОГОВЫЕ ОЦЕНКИ:

ЭКОНОМИКА: ★★★★★ 3

КУЛЬТУРА: ★★★★★ 3

ВЛИЯНИЕ: ★★★★★ 5

АРМИЯ: ★★★★★ 3

ПОСОБИЕ ТРЕТЬЕ: VICTORIA

Если большинство игр Paradox все же «про войнушку» и экономика в них второстепенна, то вот с «Викторией» совсем не так. Не экономика для войны, но война для экономики! Иначе как объяснить желание европейских держав XIX века отправлять войска завоевывать колонии за многие мили от родных берегов? Экзотические товары, промышленные ресурсы и новые рынки сбыта — вот что было двигателем политической и военной машины Европы этой эпохи.

Экономика — это то, ради чего стоит играть в «Викторию», ее главная фишка. Нет другой игры, объединяющей глобальную стратегию и экономический симулятор, разве что древний «Империализма», но Victoria гораздо изящнее и реалистичнее.

Ваши подданные — не просто несколько строчек в описании провинции. Они хотят есть, пить, хорошо одеваться и жить со всем возможным комфортом. От того, сможете ли вы выполнить эти нехитрые желания, будет зависеть ваш успех в играх на политической арене.

Деньги здесь не возникают из воздуха просто потому, что вы построили условный домик. В каждой провинции есть свой ресурс,

Греки — титульная нация возрожденной Римской империи. Почему бы нет? Восточные славяне? Кажется, была такая ветвь у этого народа. Она быстро угасла.

Crusader Kings — единственная серия «Парадоксов», о которой можно однозначно сказать, что продолжение во всем превосходит оригинал. И дело здесь отнюдь не в графике.

По распространенному мнению, у поздних творений «Парадоксов» есть неприятная черта — игры выходят жутко сырыми. Лишь куча патчей и пара DLC исправляют дело.

VICTORIA

часть трех-четырех все усложняющихся производственных цепочек. Кое-какие товары нужны для армии, другие — в промышленности, третьи — чтобы люди, обслуживающие все эти цепочки, были довольны жизнью. Ну а большинство — для всего и сразу. Сможете построить сбалансированную экономику, «где все есть», — будете доминировать над миром, нет — ну извините.

Культура по-прежнему играет важную роль в государственном строительстве. Но теперь ею уже не получится так запросто манипулировать, как в двух предыдущих играх. Временной промежуток в игре всего сто лет — слишком короткий срок, чтобы серьезно изменить национальный или религиозный состав населения.

Вместо этого игроку предлагают решить, как вести себя с неизбежными меньшинствами. Если правящая партия пренебрежительно или враждебно относится к представителям не титульных наций, те наверняка захотят податься куда-нибудь, где их не будут притеснять. Население страны станет более однородным и более управляемым, зато государство упустит выгоду, лишившись рабочих мест, которые занимали или могли бы занять уехавшие. Вновь все упирается в экономику.

Влияние — к сожалению, так себе инструмент в этой игре. Во второй части добавилась возможность принуждать менее развитые страны интегрировать их внутренние рынки с вашей державой. Но так вообще набор дипломатических опций примерно тот же, что в первых двух частях «Европы».

Война — средство, а не цель. «Виктория» — едва ли не единственная из стратегий с военной составляющей, где игрок может достичь триумфа, ни разу не повоевав. Однако обилие войн на планете красноречиво свидетельствует о том, что пренебрегать армией не стоит. Мало ли какому соседу по шарику взбредет в голову поточить о вас стальные клыки и когти!

Современный баланс сил в мире строится именно по такой модели. Армия — средство взаимного сдерживания, и уж если крупное государство раскочегарило свою военную машину, то это поистине сирена пожарной тревоги и угроза всему балансу сил... разве что речь идет о каком-нибудь совсем уж богом забытом Бантустане.

А тот, кто решится впутать армию в большие европейские разборки, может столкнуться с очень серьезными последствиями. Пример — Первая мировая война, окончившаяся крахом четырех великих империй, включая формально входившую в победивший альянс Российскую империю, а также глобальной перетасовкой карт в мировом политическом раскладе.

ИТОГОВЫЕ ОЦЕНКИ:

ЭКОНОМИКА: ★★★★★ 5

КУЛЬТУРА: ★★★★★ 3

ВЛИЯНИЕ: ★★★★★ 2

АРМИЯ: ★★★★★ 4

Многие до сих пор предпочитают старые, но лучше сбалансированные игры серии, как, например, первая «Виктория».

HEARTS OF IRON

Изначально мы хотели включить в материал и Hearts of Iron, но все же передумали. В 2009 году на одном стратегическом форуме появилась интересная тема: «Делаем мод для демонстрации руководству страны». Как оказалось, группа товарищей захотела смастерить на основе старенькой Hearts of Iron 2 демоверсию тренажера для подготовки ни много ни мало будущих лидеров страны.

Планы у энтузиастов были по-настоящему наполеоновские — смоделировать на игровом движке процесс принятия решений в политике, экономике, науке и промышленности, а также их влияние на развитие современной России.

Но задачу эти люди поставили перед собой неподъемную. Любой, кто играл в Hearts of Iron, скажет, что это симулятор военной стратегии, немного просвещающий на тему истории Второй мировой. Но серия не дает полноценной картины мира, включающей в себя и кучу других составляющих.

Постройка условного завода, который даст условные очки производства, за которые можно купить солдатиков и завоевать весь мир «for Mother Russia», — это слишком примитивная для симулятора управления реальным государством модель. Разумеется, в 2009 году у тех энтузиастов ничего не вышло. То ли они так и не достучались до «руководства страны», то ли вообще не смастерили ничего вменяемого.

Нажать на кнопку и тут же получить пару готовых и укомплектованных дивизий или заводов — в реальности такого не бывает.

ИТОГИ ЗАНЯТИЯ

Экономика, культура, политическое влияние и военная мощь — четыре четверти успеха в битве на великой шахматной доске. Насколько лично вы готовы к тому, чтобы судить о судьбоносных процессах, происходящих где-то «наверху», где все наши жизни и наше благополучие видятся не более чем строкой в статистической сводке?

Каждая игра Paradox Interactive готова немного приподнять завесу, разделяющую простого обывателя и олимпийцев-политиков, вершащих судьбы народов и государств. Насколько успешно — это мы и анализировали выше.

Если вы никогда прежде не видели эти игры, но, вчитываясь в ежедневные сводки новостей, чувствуете подспудную тревогу, вам стоит поиграть в них. Возможно, игры ответят на некоторые из ваших вопросов. Если же вы ветеран глобальных стратегий, создавший не одну великую империю, то этот текст позволит вам по-новому взглянуть на любимую игрушку и открыть в ней парочку новых глубин. ■

PC ONLY AND FOREVER

КАК УСТРОЕН МАГАЗИН РЕТРО-ИГР

ЯНКУЗОВЛЕВ

КАК ОТКРЫТЬ МАГАЗИН

Когда заходишь в магазин **Com Illusion** в Гамбурге, то попадаешь, кажется, в параллельную, уже давно забытую реальность. Внутри тесно, творится относительный беспорядок: на столе разбросаны детали от PC, полки укомплектованы играми. Некоторые коробки чуть потерты, другие издания из 1995 года представлены чуть ли не в идеальном состоянии, хотя немного покрыты пылью.

Смотришь на диски, и перед глазами проносится почти вся ранняя история PC-игр, заодно в голове всплывают образы обложек старых журналов с лозунгом «PC Only and Forever». Вспоминаешь про вереницу книжек в мягких корочках «100 игр для IBM PC» и другие атрибуты времени. **Doom 2** на пяти дискетах, необычные коллекционные издания, джевелы — все как надо.

Владелец магазина, Робин Леш, готовится к ремонту и перестановке, просит не фотографировать мусор, но разрешает снимать стеллажи. Мы пообщались с Робином и узнали, насколько сложно держать в Гамбурге небольшую лавку ретро-игр, зачем не стоит трогать консоли и почему с женственными рокерами нужно общаться крайне осторожно.

Началось все достаточно просто. В 1991 году я принялся за работу в первом в Гамбурге (и втором во всей Германии!) пункте проката компьютерных игр — часами раздавал игры для Commodore C64, Amiga и ПК. В 1994-м прокат компьютерных игр запретили, компания сменила тактику и превратилась в нечто вроде клуба, а игры «перешли в собственность» его членов. Параллельно существовал рынок пиратских игр, но законы в Германии достаточно строги, потому такие места держались в тайне. Я сам всегда покупал только оригиналы, хотя многие брали и самопальные копии.

В 1995-м лавочку прикрыли, а мы с двумя друзьями основали свою компанию по покупке и продаже компьютерных игр. Один товарищ нас покинул, и я еще сильнее втянулся в работу. Мы не только продавали игры, но и ремонтировали компьютеры. Я оставил школу и полностью посвятил себя общему делу. В 1998 году

Dune 2

Jagged Alliance

мы с партнером начали продавать компьютеры и игры в немецком секторе eBay.

У нас не было никакого стартового капитала. Начали с абсолютного нуля. Родители предоставили меня самому себе. Друзьям всегда нравился мой магазин, но и от них не было никакой поддержки. Компьютеры — дело одинокое! Хорошо, что игры нам достались по дружбе от прежнего владельца, который закрыл свой магазин. Сегодня старт такого мероприятия, думаю, обошелся бы не меньше 30 000 евро. Арендовать помещение под магазин в Гамбурге легко, но сейчас дела решаются больше в интернете. Непросто платить ренту только в богатых районах.

Мэр не поддерживает такие небольшие магазины, как у меня. Ему нравится, что в городе есть молодой, доходный, привлекательный видеоигровой бизнес, но я уверен, что в играх он не разбирается. Может быть, его заинтересует идея создать музей… нужно обязательно зайти с этой стороны.

КАК ПРОДАВАТЬ СТАРЫЕ ИГРЫ?

Не скажу, что идея открыть магазин старых игр была удачной. В 2002 году меня с другом настигли первые проблемы — у нас катастрофически упали продажи. Пришлось распространять игры через eBay, чтобы хоть как-то компенсировать потери. Я решил искать альтернативы — научился фотографировать и устроился в бюджетный супермаркет Lidl, где как раз начали торговать бытовыми ПК. Как бы то ни было, мой магазин жив до сих пор, чего не скажешь о конкурентах.

В 2000 году других лавок было штук двадцать, сейчас из мне известных осталось всего две. Одна из них — 2nd Reality. Это милый магазинчик, владелец — Франк Шледе. Славный парень, дело знает отлично, но наверняка подумывает из этого бизнеса уйти... Так что, пожалуйста, поддерживайте свои местные магазины, если они есть.

Друзья, без поддержки, да и, если честно, с поддержкой это дело обречено. Любого открывшего магазин ждет проблема: девяносто девять посетителей из ста расскажут, какой у вас чудесный магазин... и уйдут, ничего не купив. Наше поколение усвоило, что пиратские видео, музыку, игры и софт всегда можно бесплатно скачать в интернете, так зачем покупать? Поэтому мой главный источник дохода вовсе не от продажи игр — я профессиональный фоторепортер. Тем не менее я не бросаю компьютерный магазинчик, он превратился в хобби, я его по-прежнему люблю и, как никто другой, увлечен ретро!

Хотя иногда я думаю, что если бы усерднее занимался профессиональной фотографией, то мое финансовое положение было бы гораздо лучше. Конечно, сейчас рассуждать в стиле «ну да, стоило заняться другим» легко, но я бы так много потерял — упустил бы все эти бесценные часы в магазинчике, с играми в их коробочках…

Ни о чем не жалею. Все-таки заниматься любимым делом и зарабатывать на этом — мечта! В Гамбурге больше никто не торгует играми для ПК так, как делаю это я, — я могу вести дело как захочу. Постоянное общение, всегда найдется время для самых разных покупателей.

КТО ПРИХОДИТ И ЧТО ПОКУПАЮТ?

Наши клиенты — люди лет от шестнадцати (открывшие для себя «модное ретро») до пятидесяти (повторяют в **Unreal Tournament** славный путь пятнадцатилетней давности и подкатывают в **Leisure Suit Larry** к той же девушке, что и двадцать пять лет назад). Отдельно обращаются люди за ремонтом — чинить PC приходят все, от студентов до пенсионеров. Думаю, я любого клиента за минуту смогу раскусить, только если он не странный.

Своеобразных посетителей у меня было валом! Самые-самые: один товарищ в Люнебурге покупал игры для PC только в целлофа-

Doom

новой обертке в идеальном состоянии. Могу лишь предположить, что у него была жена из Южной Азии, — это страшные люди. Еще один, из Калифорнии, составлял официальные руководства по разным играм. И у него в коллекции было ВСЕ. Люблю читать его рассказы о подвале, в котором восемьдесят тысяч игр. Бывает, коллекционеры выглядят странно, но гораздо хуже, когда у вас полон магазин народа, который лучше чуешь, чем слышишь. Поэтому памятка всем энтузиастам: мыло вам не враг!

Из курьезного: выходцы из Африки спрашивают про музыку, потому что в первом ряду у нас стоят кассеты для C64. Когда я торговал на блошином рынке, очень женственный длинноволосый мужчина спросил игру, а потом подошел двухметрового роста рокер и повелел выдать его жене все, чего она пожелает.

Раньше на месте магазина был супермаркет, поэтому до сих пор заходят старушки и спрашивают особые, экологически чистые бананы... А тем, кто, как вы, заходит и изумляется, добро пожаловать. Кто хорошо разбирается в играх, тот и становится у нас регулярным посетителем.

Мы в деле уже двадцать пять лет и за это время успели купить множество игр. Кое-что — на блошином рынке, но в основном — напрямую у клиентов. С 2000 по 2007 год нам достались несколько замечательных коллекций на eBay, но те времена прошли, и даже на блошином рынке днем с огнем искать приходится. Обычно я доставал игры через другие магазины, но контактов не осталось, все позакрывались... Еще у меня есть выход на продавца с eBay, Бенджамина Кирста. У него лучший товар в Германии. Мы пару раз беседовали. А так игры я покупаю у посетителей магазина или по телефону. В наши дни 99% бизнеса делается по электронной почте и на eBay.

Сложно сказать, какая игра в Com Illusion самая дорогая, потому что многие коллекционные вещи так с ходу не оценишь. У нас есть приключенческие игры от **Sierra** в упаковке первого издания (**Conquests of Camelot: The Search for the Grail**), есть классика для C64 (**Barbarian**), есть кое-что от **Origin** девяностых годов... Из свеженького есть новое запечатанное издание **Vampire: The Masquerade — Redemption**, «гроб» плюс футболка и саундтрек, все за 199 евро.

Мне очень хотелось бы достать первую **Ultima**, издание в коробке с драконом, — у моего коллеги Патрика такая есть! Для PC и C64. И мечтаю о **Wing Commander Saga**: три игры **Wing Commander** со всеми дополнениями под Windows 95 и 98. А еще я обожаю игру **Harpoon** от **Three-Sixty Pacific** и с 1992 года собираю все дополнения, которые выходили в Штатах, но не добирались до Германии. Вот это очень дорого и муторно.

Удивительно, но лучше всего у нас в магазине продается серия **Tomb Raider**, за все эти годы продано штук пятьсот копий. Другие игры берут не настолько охотно.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ТЫ ПРОДАВЕЦ РЕТРО-ИГР

С каждым годом заниматься ретро-играми становится сложнее. Сильно изменились и бизнес, и клиенты. Steam и Origin потихоньку убивают наш сектор. Через пять лет к этому придут и консоли нового поколения. Бизнес вымрет. Не будет никаких магазинов, все в Сети. Может, станет популярной потоковая трансляция с сервера. А судя по тому, как в нашей культуре падает уровень интеллекта, нас ждут в основном линейные игры. Поэтому современные игры мне не нравятся. Графика перегружена, идей ноль, продолжения оставляют желать лучшего. Теперь это слишком большой бизнес. Но хуже всего то, что игры стали очень простыми, делаются с расчетом на несколько платформ, в управлении используют не более восьми клавиш... Зачем ориентироваться по нижней планке, на самого бестолкового игрока?

Консоли никогда не радовали меня так, как ПК. Я неделями играл в **Gran Turismo 1-4**, а вот новую консоль (PS3) для пятой игры купил зря, на ней я отыграл всего часов десять. Да, мне очень понравились **Spyro the Dragon** на PS1 и **Mario 64**, но мне не нравится управление без клавиш. То ли дело, когда вводишь команду в MS DOS и видишь результат. А сейчас я играю в **Football Manager 2014** от **EA**, в **Battlefield 4**, **SimCity 4**, **Jagged Alliance** и инди-игры вроде **Banished**.

Так что я со скрипом продаю консольные игры. Единственное, что в них есть хорошего, — стабильные цены. Было бы странно, начни я вдруг играть в **Final Fantasy**, хотя многие мои друзья так и не могут понять, как я могу терпеть Harpoon.

По моему мнению, есть несколько проектов, которые в какой-то степени изменили индустрию. **Dune 2**, стратегия в реальном времени, меня просто потрясла. **Civilization** — прекрасная сложная игра, которая вам годами не наскучит. **Wolfenstein 3D** — в Германии она запрещена, но именно в ней мир стал по-настоящему трехмерным. **Dungeon Master** — во время первого прохождения я едва сдерживался, чтобы не закричать перед каждой дверью! Наконец, **Alone in the Dark** — **Dungeon Master** в 3D, предтеча **Resident Evil**.

Когда я не играю и не фотографирую, то занимаюсь ловлей рыбы, с собакой гуляю и смотрю кино («Игру престолов» или фантастику). Много читаю, до сих пор люблю Кафку, этого безумного гения. Еще мне очень понравились «Врач» и «Маленький принц» Антуана де Сент-Экзюпери. Я положительно отношусь к другим культурам. Моя жена родом из Уругвая — само собой, я подумывал о переезде. Но жизнь в Германии слишком хороша. Моя мать — бельгийка, я не чистокровный немец, но страной своей, новейшей ее историей, горжусь. В силу своей специальности зарабатывать я смог бы только в технологически развитой стране.

Скидки на предзаказ лучших игр! Вместе с «Игроманией» и магазином G2A.com

Друзья! В каждом номере «Игромании» — на протяжении ВСЕГО ГОДА — вас ждет очень солидная скидка на предзаказ очень крутой игры в цифровом магазине G2A.com. Это наша совместная акция.

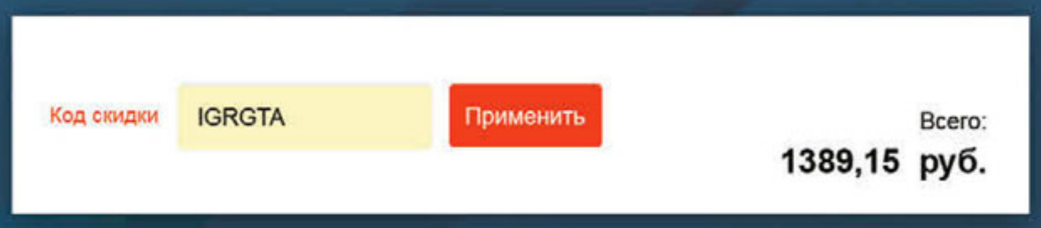
Вы получите Steam или Origin ключ на игру, но с хорошей скидкой.

Как воспользоваться скидкой

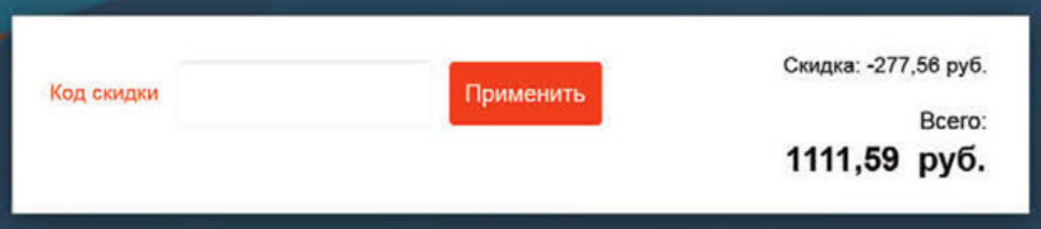
1. Берете код, напечатанный на нашей наклейке (вот здесь он тоже напечатан, так что можно даже и без наклейки обойтись).

2. Заходите на *www.g2a.com* и оформляете предзаказ игры, на которую дается скидка. В этот раз это **Grand Theft Auto V**.

3. В графе **«Код скидки»** вбиваете скидочный код. Для **GTA V** — **IGRGTA**



4. Вуаля! Вы купили игру с хорошей выгодой.



Скидка на GTA V действует до 23 марта. Код универсальный, можете рассказывать о нем друзьям и знакомым — они тоже смогут воспользоваться скидкой.

Выиграй консоль!

Но и это еще не все. В январском и февральском номере «Игромании» вы найдете необычный постер-календарь. На нем расположены пустые поля. Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их на календарь и пришлет нам фотографию полностью собранного календаря в конце года (куда именно, мы объявим дополнительно), получат возможность выиграть игровую консоль. Любую! На выбор. Захотите **PlayStation 4** — подарим вам консоль Sony. Захотите **Xbox One** — купим именно ее. А может, вам что-то еще из консолей нужно? Победителю достаточно будет лишь назвать, какую именно!

СО СКРИПКОЙ ПО ИГРОВЫМ МИРАМ

Беседовал: **Дмитрий Злотницкий**

Линдси Стирлинг рассказывает о своем хобби

Американская скрипачка Линдси Стирлинг исполняет очень разную музыку, от классики до дабстепа, но, кроме всего прочего, она записывает кавер-версии популярных игровых саундтреков, что привлекло к ней внимание игроков. Пять с половиной миллионов подписчиков ее канала YouTube говорят сами за себя. В апреле у нее вышел второй альбом — **Shatter Me**, а в начале октября Линдси, совершающая концертный тур, приехала в Россию. Мы решили пообщаться со скрипачкой и разузнать подробнее о ее творческом пути.

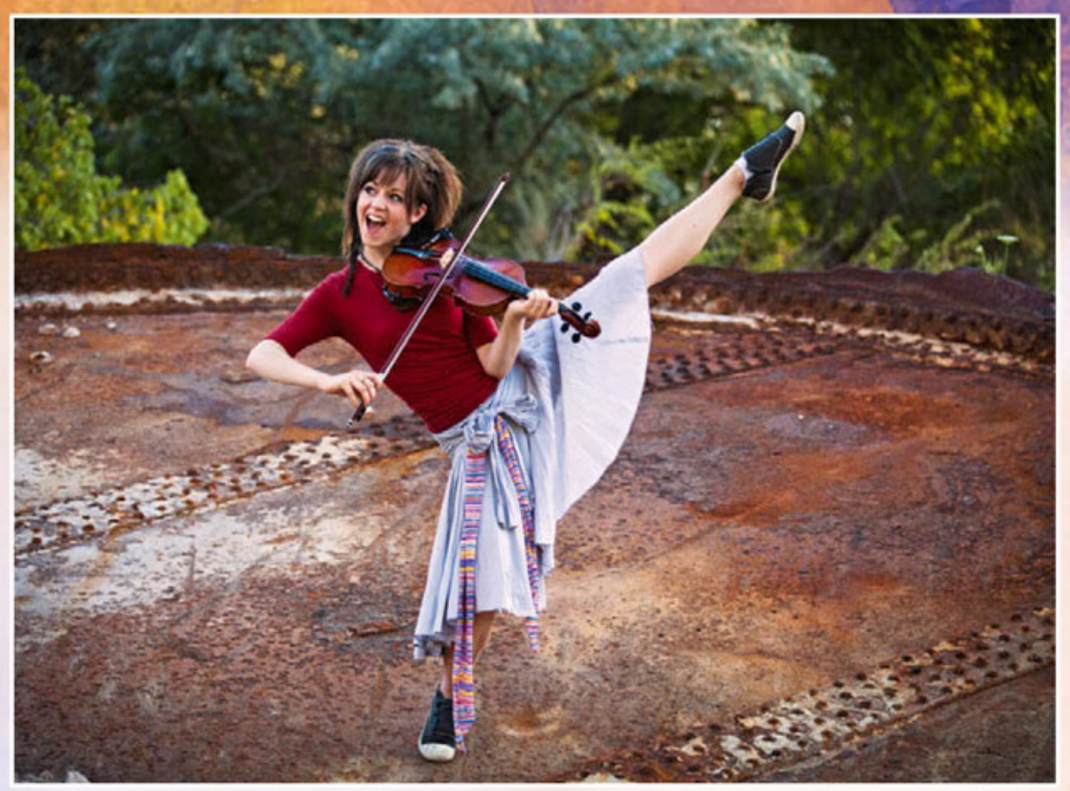
Американский талант

Линдси Стирлинг играет на скрипке с пяти лет. К сожалению, ее родители долгое время могли позволить только сокращенные уроки, по пятнадцать минут в неделю. Но упорство города берет, и в шестнадцать лет Линдси уже играла в молодежной рок-группе **Stomp on Melvin**, а немногим позже выиграла конкурс талантов **America's Junior Miss** в Аризоне, где исполнила собственное произведение. Призовые деньги помогли ей оплатить учебу в колледже. В 2010 году Линдси участвовала в телешоу **America's Got Talent**, однако судьи посчитали, что сольный успех ей не светит, и раскритиковали стиль выступления: Линдси не просто играла на скрипке, но и танцевала, словно балерина. И все же участие в America's Got Talent не прошло зря.

Под знаком YouTube

Выступление девушки заметил молодой режиссер Дэвин Грэхем, занимавшийся съемками видео для YouTube. Он предложил молодой скрипачке поработать вместе, и вскоре они сняли клип на композицию **Spontaneous Me**. Ролик моментально стал хитом, а канал **Lindseystomp**, существовавший с 2007 года, начал стремительно обрастать подписчиками.

Интернет здорово повлиял на успех девушки, это не устает повторять и сама Линдси: «YouTube, Twitter и Facebook позволяют молодым исполнителям самостоятельно заявить о себе. Наступила эпоха, когда музыкант может добиться успеха без поддержки студий и продюсеров. И это очень здорово. Всего десять лет назад такое даже представить себе было нельзя. И лучшее подтверждение значимости социальных сетей для музыкальной индустрии — то, что даже большие лейблы вовсю используют их для продвижения своих музыкантов».



Видео Spontaneous Me вышло весной 2011-го, а к концу года на канале Стирлинг было уже девять клипов, в том числе тот, что прославил ее среди игроманов: **Zelda Medley**.

«Свой первый игровой кавер и клип я записала по мотивам **The Legend of Zelda**, — рассказывает скрипачка. — Вместе с Дэвином Грэхемом мы отобрали фрагменты лучших музыкальных композиций к играм серии, и я сделала на их основе попурри. В детстве я играла в некоторые части серии, и Линк всегда был одним из моих любимых героев. Я надела его костюм, сделала себе заостренные ушки и с огромным удовольствием бегала в таком виде по лесу и играла на скрипке. Мы снимали клип в несколько заходов, поскольку хотели показать смену сезонов. Так что работа началась летом, потом мы сделали перерыв до осени, затем выждали еще несколько месяцев до зимы и только тогда закончили. И это до сих пор один из моих любимых клипов!»

Икона видеоигр

Не прошло и года с момента выхода Spontaneous Me, как Линдси Стирлинг стала настоящей звездой с огромной армией поклонников. Значительную их часть составляли игроки, которые просили Линдси записать каверы на саундтреки к своим любимым проектам — причем не только к играм, но и к фильмам и телесериалам вроде «Звездных войн» или «Игры престолов».

Многие игры могут похвастаться хорошей музыкой, и, готовя новый кавер, Линдси зачастую руководствуется пожеланиями ценителей ее творчества: «Они регулярно просят меня записать кавер на тот или иной саундтрек, и я стараюсь выполнять их пожелания. Кроме того, я слежу за новинками и беру на заметку ожидаемые проекты. Ну и, конечно, в игре должна быть хорошая музыка, которая мне понравится настолько, что я захочу записать свою версию. Но сейчас выходит столько игр с красивыми саундтреками, что чаще всего всё решают пожелания поклонников».

Именно так на свет появился клип по **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Об игре скрипачка узнала от поклонников, заинтересовалась и в конце концов записала трек и сняла видео. У него уже более сорока миллионов просмотров на YouTube.

В 2013 году Линдси Стирлинг сняла по заказу телеканала **NBC** клип, использовавшийся для продвижения сериала **Dracula**. Она признается, что была бы не прочь поработать над подобным проектом вместе с какой-нибудь игровой студией: «Поддержка крупной компании позволила бы снять более качественное, дорогое и масштабное видео. И мне поступали такие предложения, но я не могу просто взять деньги и заняться проектом, к которому у меня не лежит душа. Игра должна быть интересна моим поклонникам, не противоречить моим убеждениям и, само собой, иметь отличный саундтрек».

Не скрывает Линдси и желания попробовать себя в роли игрового композитора: «Я с радостью взялась бы сочинять музыку для игры — возможно, в соавторстве с опытным композитором, но пока таких предложений не поступало. Надеюсь, это вопрос времени».

Но вот именно играть в игры Линдси почти не успевает. «Я разрываюсь между написанием музыки, съемками и концертами, поэтому даже с друзьями вижусь куда реже, чем хотелось бы. И у меня почти не остается времени на игры. Сейчас я занята прежде всего своим туром. Оставшееся время я трачу на работу над своим каналом и подготовку новых клипов. Я ведь не могу разочаровывать поклонников, которые их ждут».

Последнее, во что Линдси удалось толком поиграть, как она говорит, — это свежие выпуски **Mario Party** и **Mario Kart**. Она вообще неравнодушна к играм про усатого водопроводчика и называет его одним из своих любимых персонажей.

Свобода творчества

Успех в сети подтолкнул карьеру Линдси. Осенью 2012 года она выпустила дебютный альбом с незамысловатым названием **Lindsey Stirling**, целиком состоявший из работ ее собственного сочинения. Пластинка разошлась тиражом больше 700 тысяч экземпляров, а Линдси отправилась в свой первый мировой тур. Полные залы по всему земному шару окончательно утвердили Линдси Стирлинг в ранге звезды.

После возвращения из турне девушка тут же взялась за второй альбом. Как и первый, он состоял исключительно из композиций ее авторства. Правда, музыка стала более электронной и тяжелой, а наряду с инструментальными появились и вокальные композиции, записанные вместе с приглашенными певицами. Линдси вообще любит экспериментировать.

Именно этот диск она представила в туре нынешнего года, во время которого заглянула в Москву и Петербург. «Я очень довольна альбомом Shatter Me. Его центральными темами стали самопознание и освобождение, отсюда и название, призывающее к разрушению тех искусственных барьеров, что мы часто выстраиваем вокруг себя. Насколько я могу судить, эта мысль нашла очень живой отклик у моих слушателей в самых разных странах», — рассказывает скрипачка.

Мы не удержались и спросили, есть ли в планах Линдси альбом каверов на игровые саундтреки. Твердого обещания она нам, увы, не дала, но сказала, что ей было бы очень интересно записать такой диск, ведь к любителям игр она относится очень тепло: «Я всегда ощущала сильнейшую поддержку поклонников, а игроки были и остаются в числе самых преданных из них. Хочу выразить им огромную благодарность и обещаю радовать их новыми каверами и клипами на игровые саундтреки».

В ближайших планах Линдси клип по **Dragon Age**, который должен выйти к релизу **Inquisition**, а также видео по телесериалу «Доктор Кто». Ждем с нетерпением! ■

Ярослав Гафнер, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НА ВСЕ ДЕНЬГИ

Gigabyte GTX 980 G1 Gaming WaterForce 3-way SLI Kit

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Видеокарта:** 3x NVIDIA GeForce GTX 980 (1228-1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5)
- **Радиаторы:** 3 шт. (120-мм)
- **Вентиляторы:** 3 шт.
- **Скорость вращения вентиляторов:** 1000 — 3000 об/мин
- **Уровень температуры:** 30 — 65 °C
- **Уровень шума:** до 30,4 дБ
- **Дополнительно:** телескопический балансир для видеокарт, 6 теплоотводных трубок, зажимы для трубок, мостик 3-way SLI, OLED-дисплей, панель управления, чемодан для хранения системы
- **Размеры внешнего блока:** 50,4x21,5x15,3 см
- **Цена:** 197 340 рублей

Системы из двух и более видеокарт всегда были мечтой заядлых игроков, однако на сборку подобных монстров решались немногие. И дело даже не в цене, а в сложности охлаждения. Поддерживать рабочие температуры «на воздухе» слишком проблематично, а установить СВО сможет не каждый. Облегчить этот процесс взялась **Gigabyte**.

К делу компания подошла с фантазией. Покупая **G1 Gaming WaterForce 3-way SLI Kit**, пользователь получает сразу три GTX 980, систему водяного охлаждения и панель управления. Соль в том, что собрать все это проще, чем игрушку из «Киндер-сюрприза».

Сначала на компьютерный корпус ставится и фиксируется прижимными болтами управляющий бокс, на лицевой стороне которого разместился реобас, а внутри свое место нашли три 130-мм вентилятора и столько же отсеков под радиаторы-помпы. Последние в наборе изначально прикреплены к комплектным видеокартам GTX 980, на которых уже стоят водоблоки с подведенными трубками. Собственно, при сборке от пользователя требуется немногое. Сначала в правильном порядке вставить платы в порты PCIe x16, а затем, пропустив через 5,25-дюймовый отсек, вывести наружу теплообменники и закрепить их в управляющем блоке. На этом все — 3-way SLI на основе GTX 980 готова.

Заплатить, правда, за такую легкость просят от души — почти 200 000 рублей, из которых лишь половина приходится на видеокарты. Стоит ли «водянка» таких денег — тот еще вопрос, однако самому искать, покупать и собирать аналогичную СВО пусть и дешевле, но в разы муторнее.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ЗВЕРЬ

Hewlett-Packard Zvr

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип матрицы:** TN
- **Диагональ:** 23,6 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Порты:** DVI, DisplayPort, 2x USB 2.0
- **Дополнительно:** 3D-очки, проводной стилус
- **Цена:** неизвестна

В мире мониторов сегодня наблюдается откровенный застой — загибать матрицы дальше некуда, управление пальцами как-то не прижилось, а 4K требует настолько чудовищных вычислительных ресурсов, что позволить его себе могут лишь единицы. Впрочем, редкие всплески на рынке периодически случаются. К примеру, **Hewlett-Packard** недавно представила крайне оригинальную модель под названием **Zvr**.

Монитор рисует в воздухе объект, а пользователь, крутя головой и заходя с разных углов, может рассматривать его со всех сторон, а также при помощи стилуса крутить в воздухе. Как этого удалось добиться?

Как ни странно, при помощи вполне обычных технологий. За формирование 3D-изображения отвечают высокоскоростная TN-матрица и очки, а за поворот объекта под нужным углом отдувается специальное программное обеспечение на пару с четырьмя веб-камерами, вмонтированными в верхнюю кромку корпуса.

Сколько будет стоить такое чудо инженерной мысли и насколько легко его будет купить — информации пока нет. Нет и точных данных о том, для чего вообще может понадобиться Zvr. На настоящий момент доступен лишь деморежим, в котором разрешают покрутить в воздухе трехмерное сердце и погонять стилусом виртуальных бабочек.

МОЗГ НА ЗАПЯСТЬЕ

Razer Nabu

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 128x32, OLED, монохромный (основной), 32x32, OLED (дополнительный)
- **Поддержка платформ:** iOS, Android
- **Интеграция с соцсетями:** Facebook, Twitter, WeChat
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 4.0 Low Energy
- **Разъемы:** micro-USB
- **Датчики:** акселерометр, высотомер
- **Мониторинг:** калории, физическая активность, сон
- **Влагозащита:** IP54
- **Размеры:** 8,1x6,3x1,4 см
- **Цена:** 6000 рублей

Razer в последнее время представляет все больше нехарактерных для себя решений. Одно из них — браслет **Nabu**, объединивший преимущества смарт-часов и фитнес-трекера. Что под этим подразумевается?

Верхушка айсберга — это стандартные функции подсчета шагов, калорий, планирования дня и контроля сна. Дальше чуть интереснее: на нижний OLED-экран разрешением 128x32 приходят вибрирующие уведомления об электронных письмах, SMS и звонках (есть поддержка как iOS, так и Android). Причем, чтобы сбросить эти сообщения, надо просто тряхнуть рукой — даже пальцами никуда тыкать не требуется.

Но самое необычное в Nabu — это умение находить владельцев таких же устройств по тегам-интересам и обмениваться с ними профилями в Facebook, Twitter и быстро набирающем популярность китайском WeChat. Для «обмена» достаточно рукопожатия.

Коль фитнес-браслет рассчитан на активное времяпровождение, в частности пробежки, то предусмотрена в нем и защита от брызг (IP54), а время использования благодаря емкой литий-полимерной батарейке дотягивает до 5-7 дней. Цена, кстати, на фоне смарт-часов не кажется грабительской — 6000 рублей.

СЕЛФИ-ФАКТОР

Nokia Lumia 735

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 8.1 (Denim)
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (720x1280), AMOLED
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 6,7 Мп (основная, автофокус, вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/2100 МГц, LTE 800/1800/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС, BeiDou
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2200 мАч
- **Размеры:** 13,5x6,9x0,9 см
- **Вес:** 134 г
- **Цена:** 15 990 рублей

Смартфоны среднего ценового сегмента — это аппараты с хорошими, но далеко не топовыми характеристиками. В **Microsoft** решили разбавить привычную формулу новыми переменными и снабдили **Lumia 735** поддержкой стандарта LTE и мощной фронтальной камерой.

Последняя здесь превосходит даже многие флагманские модели. Модуль снимает с разрешением 5 Мп, умеет писать Full HD-видео, а также, по заверениям производителя, хорошо справляется со сложными условиями.

Не подкачали и остальные характеристики. AMOLED-матрица диагональю 4,7 дюйма поддерживает разрешение 720x1280, четырехъядерный Qualcomm Snapdragon 400 работает на частоте 1,2 ГГц и оснащен 1 ГБ оперативки, а встроенные 8 ГБ памяти можно расширить при помощи облачного хранилища OneDrive (30 ГБ) или карты micro-SD объемом до 128 ГБ.

А вот чего Lumia 735 не хватает — это мощной основной камеры (всего 6,7 Мп), а также дополнительных аксессуаров вроде комплектной гарнитуры или беспроводной зарядки. Впрочем, с ними Lumia 735 вряд ли удалось бы уложить в актуальные на сегодня шестьнадцать тысяч рублей.

ХУДЫШКА

Samsung Galaxy A7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.4 KitKat
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1080x1920), Super AMOLED
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 615 (8 ядер, до 1,5 ГГц) или Samsung Exynos 5430 (8 ядер, до 1,8 ГГц)
- **Графика:** Adreno 405 (версия с Qualcomm Snapdragon 615) или Mali-T628 MP6 (версия с Samsung Exynos 5430)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, светодиодная вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** 2G GSM 850/900/1800/1900 МГц, 3G UMTS 850/900/1900/2100 МГц, 4G LTE 800/850/900/1800/2100/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS, ГЛОНАСС, BeiDou
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2600 мАч
- **Размеры:** 15,1x7,6x0,6 см
- **Вес:** 141 г
- **Цена:** 31 990 рублей

Внимание к флагманским смартфонам обычно привлекают возросшими мощностью и диагональю, уменьшившейся толщиной, а также специфическими фитнес-функциями. Очередная новинка Samsung, **Galaxy A7**, хоть и является топовой в своей линейке, но к флагманам не относится. Тем не менее от обычных Galaxy ее отличает почти рекордная толщина (всего 0,6 см, то есть даже меньше, чем у младших моделей A3 и A5) и металлическая «одежка».

Следствием компактности стал менее емкий, чем, скажем, у все еще актуального **Galaxy S5**, аккумулятор (2600 против 2800 мАч). Он обеспечивает 11 часов просмотра видео и 17 часов разговора. Чтобы добиться таких результатов, пришлось подобрать современные, но не самые прожорливые процессоры: в A7 с двумя симками ставят **Qualcomm Snapdragon 615**, а с одной — **Samsung Exynos 5430**. В остальном обе версии одинаковы: чип NFC, поддержка LTE, 2 ГБ оперативной и 16 ГБ встроенной памяти, а также Super AMOLED-экран диагональю 5,5 дюйма и разрешением 1080x1920.

Помимо оригинального оформления, выделяют Galaxy A7 еще и камеры. Задний модуль выдает 13 Мп, а фронтальный делает снимки разрешением 5 Мп и вдобавок понимает голосовые команды и жесты рукой. Стоит все это по нынешним временам более-менее приемлемо — 32 000 рублей.

ГОТОВАЯ НА ВСЕ

Cooler Master CM Storm Trigger Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 109 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Blue/Brown/Red
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Частота опроса:** до 1000 Гц
- **Количество одновременно нажатых клавиш:** 64 шт.
- **Материалы:** пластик/софттач
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, подсветка
- **Габариты:** 47,6x25,3x3,8 см
- **Вес:** 1,9 кг
- **Цена:** 9000 рублей

Всего несколько лет назад появление игрового устройства с поддержкой макросов вызывало бурю восторгов и интереса. Сегодня программирование клавиш на клавиатуре или мышке настолько обыденная штука, что о ней даже в обзорах упоминают чуть ли не одной строкой. Чем же теперь завлекать пользователей? Cooler Master, например, сделала ставку на дизайн, подсветку и материалы.

Ее новая Trigger Z выполнена в стандартном прямоугольном корпусе, украшенном лишь несколькими стильными выемками. Однако основным материалом для клавиш и лицевой части клавиатуры выбран приятный на ощупь и, самое главное, абсолютно немаркий софттач.

Проработали инженеры и дизайн подсветки. От игры со слежением за нажатиями они отказались, зато добавили возможность переключаться между разными режимами: классическая полная подсветка, игровая (стрелки, клавиши и ряд M1-M5) и мерцающая. Причем, что интересно, цвет лампочек напрямую привязали к использованным в клавиатуре триггерам.

В случае Cherry MX Brown устанавливаются белые светодиоды, с MX Blue идут синие, а с MX Red — красные. Мелочь, конечно, но на каких-нибудь киберсоревнованиях, где «все в теме», вполне можно щегольнуть своим выбором.

Только вот пустят ли на серьезные турниры с Trigger Z — тот еще вопрос. Новинка поддерживает макросы любой сложности, готова распознать до 64 одновременных нажатий и может похвастаться частотой опроса в 1000 Гц — с таким набором могут и за читера принять.

БЫСТРО И НЕДОРОГО

Archos 80b Helium 4G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов (800x1280), IPS
- **Процессор:** MediaTek MT8732 (4 ядра, 1,5 ГГц)
- **Графика:** Mali-760 MP2
- **Оперативная память:** 1 ГБ LPDDR3
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Операционная система:** Android 4.4
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, 3G 900/2100 МГц, EDGE, LTE 800/1800/2600 МГц
- **Навигация:** GPS, A-GPS
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 3600 мАч
- **Камера:** 2 Мп (фронтальная), 5 Мп (основная, вспышка)
- **Размеры:** 21x12,2x0,9 см
- **Вес:** 320 г
- **Цена:** 15 500 рублей

Любой пользователь Android-телефона рано или поздно задается вопросом о покупке планшета. Как ни крути, а смотреть фильмы, читать журналы, да и по Facebook лазить гораздо удобнее с большого экрана. Естественно, при наличии телефона тратить на такие удовольствия лишние деньги никому не хочется, — производители об этом прекрасно знают и выпускают массу недорогих решений. В этом месяце отличилась фирма **Archos**, представившая вторую версию **80b Helium 4G**.

Оформили новинку достойно: лицевая часть сделана из белого пластика, а задняя украшена алюминиевой вставкой серебристого цвета. Органы управления — классические. На правой грани расположилась качелька громкости, на левой — клавиша питания, сверху встал 3,5-мм джек, снизу — порт micro-USB для зарядки и общения с компьютером.

Основной же орган управления, экран, работает на 8-дюймовой IPS-матрице разрешением 800x1280. За вывод картинки на нее отвечает графический чип **Mali-760 MP2**, входящий в состав недавно выпущенного кристалла **MediaTek MT8732**. Последний — четыре ядра Cortex-A53, работающих на частоте 1,5 ГГц и подкрепленных силами Archos 1 ГБ оперативной и 8 ГБ встроенной памяти. По словам производителя, для установленной здесь Android 4.4 такого набора будет более чем достаточно.

Наряду с процессорной частью привлекают в планшете и, скажем так, второстепенные функции. Для начала, в отличие от большинства бюджетников, в арсенале 80b Helium 4G есть две камеры. Фронтальная выдает достаточные для Skype 2 Мп, а основная щеголяет матрицей на 5 Мп и встроенной светодиодной вспышкой. Еще плюс — беспроводные модули. Помимо дежурных Bluetooth с Wi-Fi, Archos также установила сюда GPS и GSM/LTE. Последний поддерживает сразу две симки и позволяет звонить как с обычного телефона.

ГОРЯЧАЯ ДЕСЯТКА

ASUS Strix 7.1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** внешний, съемный
- **Динамики:** 4x 40 мм, 4x 20 мм, 2x 30 мм
- **Диапазон частот:** 20—20 000 Гц (наушники), 50—16 000 Гц (микрофон)
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Соединение:** 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** USB-кабель, HDMI-кабель, модуль USB Audio Station
- **Длина кабелей:** 1,5 м + 1,5 м
- **Вес:** 450 г
- **Цена:** 8000 рублей

Придумывать названия игровым устройствам — та еще наука. Ведь имя должно хлестко звучать, хорошо запоминаться и нести хоть какую-то смысловую нагрузку. **ASUS**, похоже, с этим заданием справилась. Свою новую линейку она обозвала **Strix**, в честь совы неясыти, и, как бы отдавая дань отличному слуху этих птиц, одной из первых представительниц свежей серии была названа «объемная» гарнитура **Strix 7.1**.

К суррaунд-моделям ее причислили не просто так. В каждом наушнике скрывается по пять динамиков с неодимовыми магнитами: один 40-мм отвечает за фронт и бас, пара 20-мм — за тыл и «бок», а один 30-мм — за центр. Все вместе они полностью покрывают диапазон от 20 до 20 000 Гц, а их суммарное сопротивление составляет всего 32 Ом.

Оформлено все это на пять баллов. Чашечки диаметром 130 мм украшены характерными совиными зрачками, умеют запоминать форму ушей, а также вроде как добротно изолируют от внешних шумов. Плюс сама конструкция Strix 7.1 складная — динамики убираются внутрь оголовья, а гибкий всенаправленный микрофон легко отсоединяется.

Еще один интересный момент в Strix 7.1 — модуль **USB Audio Station** со встроенным усилителем и ЦАП. Он успешно подавляет внешние шумы, а также позволяет на лету переключаться между четырьмя звуковыми профилями (FPS Gunfire, FPS Footsteps, Action-RPG, Racing) и переходить в стереорежим. На блок также выведено управление светодиодной подсветкой «ушей» — она может быть статичной или пульсирующей.

ТИТАН

Corsair Carbide 330R Titanium Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** EATX, ATX, micro-ATX, mini-ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 шт.
- **Отсеки 3,5 и 2,5 дюйма:** 4 шт.
- **Слоты расширения:** 7 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120/140 мм (спереди), 2x 120/140 мм (сверху), 1x 120 мм (сзади)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, аудио
- **Цвет:** черный
- **Максимальная высота кулера:** 170 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 450 мм
- **Размеры:** 49,5x48,4x21 см
- **Вес:** 6,8 кг
- **Цена:** 6500 рублей

Корпуса **Corsair** известны строгой внешностью и отличной вместительностью. Такие модели не стыдно не только продавать, но доделывать и снова продавать, чем производитель, собственно, периодически и пользуется. Как раз недавно был представлен наследник **Carbide 330R — Titanium Edition**.

Основных изменений в нем ровно два. Первое — к металлическому корпусу со звукоизолированными стенками добавили алюминиевую дверцу с анодированным («титановым») покрытием. Второе — у Carbide 330R на месте одного из 5,25-дюймовых отсеков теперь располагается трехступенчатый реобас. В штате он управляет двумя вертушками — 140-мм спереди и 120-мм сзади, — но при желании можно добавить еще три 120- или 140-мм вентилятора. Одно дополнительное место под них есть на лицевой панели, еще пара — на крыше.

В остальном все по-старому. Carbide 330R рассчитан на материнки EATX, готов принять до семи карт расширения длиной аж по 450 мм, процессорный кулер высотой 170 мм и блок питания глубиной 240 мм. Единственный недостаток во всем этом — под накопители есть всего четыре отсека на 2,5/3,5 дюйма и три посадочных места типоразмера 5,25 дюйма.

Впрочем, для обычного домашнего компьютера этого хватит с головой. А уж если привязать к делу еще и цену (6500 рублей), то Corsair Carbide 330R Titanium Edition вообще можно простить все минусы — тихих корпусов, рассчитанных на столь мощную начинку, за такие деньги сегодня предлагают не так уж часто.

НЕ ТАКАЯ КАК ВСЕ

Тестирование гарнитуры SpeedLink Medusa 5.1.

Самое приятное в работе с новым железом — элемент неожиданности. Вот вроде уже протестировано столько всего, что, кажется, нечем удивлять... ан нет, какая-нибудь компания обязательно преподнесет сюрприз. В этом месяце отличилась **SpeedLink** со своей гарнитурой **Medusa 5.1**.

Стандарт

Внешне все стандартно. Классическая конструкция открытого типа, с гибким коромыслом, выдвигающимися дугами и поворачивающимися на 90 градусов чашечками, которые для удобства переноски можно убрать внутрь оголовья. Наушники крепко обхватывают голову, полностью закрывают уши и грамотно распределяют вес по всей площади соприкосновения. Нигде не давят и не жмут.

Что касается материалов, корпус сделан из гладкого пластика, верхняя часть оголовья покрыта материей, на ощупь сильно напоминающей софттач, а к внутренней стороне пришита мягкая подушечка, обитая простым дерматином. Из него же сделаны и амбушюры, которых в комплекте две пары: черные и красные. По уровню звукоизоляции они одинаковы и в двойном объеме их сюда положили, видимо, для подстраховки от преждевременного износа.

Звук!

В чем же секрет, спросите вы? В звуке. Medusa 5.1 умеют работать с сурраундом и речь не о какой-то там виртуализации, когда два маленьких динамика софтовыми ухищрениями пытаются превратить в пять излучателей, а о физической поддержке. На каждое ухо в новинке приходится по четыре динамика: два маленьких отвечают за центр и «бэк», один большой — за фронт, и еще один отдувается за канал сабвуфера.

Подключается все это оригинально. От самой гарнитуры отходит довольно толстый провод длиной 1,3 метра, жестко прикрепленный к пульту управления. Последний — массивная коробочка, у которой сверху стоит ползунок отключения микрофона, а по бокам расположены четыре колесика, отвечающих за громкость каждого канала. Еще один кабель, оканчивающийся на четыре 3,5-мм джека и USB, уходит от пульта к компьютеру. Сразу скажем, цифровой разъем используется для питания встроенного в пульт усилителя. Звук идет исключительно по аналогу.

Аудиокарта воспринимает гарнитуру как полноценную 5.1-систему и выстраивает сигнал соответствующим образом. В играх это очень большое подспорье. Если движок заточен под работу с surround'ом и умеет грамотно распределять звуки по каналам, то уровень и качество позиционирования источников зашкаливают. В шутерах четко понимаешь, с какой стороны началась заварушка, как далеко и в какую сторону рванул твой соратник, а также с какого направления по тебе открыли огонь. В общем, ощущение боя передается очень натурально.

На руку играет и характер звука. Тот, кто подбирал для Medusa динамики, дело свое знает. Никакого завышенного баса, как любят игровые производители, только четкая середина и кристально чистые верха. Последнее, естественно, весьма приятно сказалось на восприятии музыки.

Гарнитура играет великолепно. Правда, в динамически сложных моментах она временами пасует и может пропустить вступление, но общей картины это не портит. Вокал воспроизводится очень чисто, электрогитары отлично прорезают сцену, а бас-гитара пусть и не пробирает до костей низкими частотами, но отчетливо слышна в миксе. На фоне бубнящего потока от игровых производителей радует весьма.

Единственная оговорка — для нормального прослушивания музыки порой приходится копаться в драйверах аудиокарты. Если запись не разбита на пять каналов, звук выводится лишь на фронтальные динамики, а они ограничены по частотам. Чтобы избежать этого и заставить работать все динамики, приходится либо включать разложение стереосигнала в 5.1 напрямую в плеере, либо через программное обеспечение для аудиокарты отправлять на задний и центральный каналы и сабвуфер звук с фронта. Тогда все работает как надо.

А вот с микрофоном никаких хитростей не нужно. Закреплен он на левом динамике, сидит на длинной гибкой дужке и нормально улавливает голос.

●●●

Приятно, что цену на все это SpeedLink выставила более чем правильную. За качественный звук и настоящий surround компания просит 5600 рублей, что в сегодняшних реалиях тянет на «Лучшую покупку». ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **цвет:** черный
- **Материал:** пластик
- **Тип наушников:** открытые
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Импеданс:** 32 Ом (сабвуфер — 8 Ом)
- **Чувствительность:** 109 дБ (динамики), 82 дБ (сабвуфер), -54 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 4x 3,5-мм джек, USB
- **Общая длина кабелей:** 4,3 м
- **Дополнительно:** пульт управления
- **Вес:** 250 г
- **Цена на февраль 2015 года:** 5600 рублей

+ ПЛЮСЫ

+ удобная посадка
+ отличный звук
+ настоящий сурраунд

– МИНУСЫ

– простые материалы

РАЗУМНО

Тестирование телефона Lumia 830

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор**: сенсорный моноблок
- **Операционная система**: Windows Phone 8.1 (Denim)
- **Дисплей**: 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор**: Qualcomm Snapdragon 400 (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Графическое ядро**: Adreno 305
- **Оперативная память**: 1 ГБ
- **Встроенная память**: 16 ГБ + 30 ГБ в облаке OneDrive
- **Карта памяти**: micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры**: 0,9 Мп (фронтальная), 10 Мп (основная, автофокус, оптическая стабилизация)
- **Связь**: GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули**: Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация**: A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы**: micro-USB, 3,5-мм джек, nano-SIM
- **Аккумулятор**: съемный, 2200 мАч
- **Комплектация**: зарядка, кабель USB-micro-USB
- **Дополнительно**: поддержка Qi-зарядок, встроенные Microsoft Office, Outlook, навигация Here, музыкальный сервис MixRadio, прямая поддержка записных книжек Google и iCloud, интеграция с «ВКонтакте»
- **Размеры**: 13,9x7x0,85 см
- **Вес**: 150 г
- **Цена на февраль 2015 года**: 22 990 рублей

Lumia 830 — последний WP-смартфон с надписью Nokia на крышке. Все будущие модели будут выходить под именем Microsoft.

Цены на технику в нашей стране за последние месяцы выросли в полтора-два раза. На фоне этого безобразия мы решили тестировать как можно больше железа, чья стоимость еще укладывается в разумные пределы. На соседних страницах вы найдете обзор бюджетной по нынешним временам GeForce GTX 960, а здесь мы расскажем о телефоне **Lumia 830** на **Windows Phone 8.1**. При официальном ценнике в 22 990 рублей он умудряется не только не уступать, но где-то даже и выигрывать у текущих флагманов за 40 000 рублей.

Мода

Комплект поставки у телефона стандартный. Сама трубка, блок питания и провод на micro-USB. Хочется большего — Microsoft предлагает целый ряд аксессуаров, в список которых входят и беспроводные зарядки, и оригинальные чехлы-книжки.

Сам аппарат выглядит серьезно. В основе лежит мощная металлическая рама, спереди закрытая скругленным стеклом, а сзади — пластиковой крышкой. Последняя здесь вообще определяющая часть дизайна. Во-первых, только она задает цвет аппарата (может быть черный, оранжевый, золотой или белый). Во-вторых, она съемная, а значит, когда надоест оттенок трубки, можно просто купить новую крышку. Причем ограничивать себя стандартными вариантами необязательно — в продаже есть куча неофициальных панелей всех цветов радуги. Единственное, при их покупке надо следить за наличием беспроводной зарядки Qi, по умолчанию интегрированной в Lumia 830. В противном случае придется пользоваться обычным micro-USB кабелем.

Разъем под него расположен рядом с 3,5-мм джеком на верхней грани корпуса. В обычной жизни торчащий сверху провод удобен и не мешает при работе с телефоном. Однако тем, кто будет использовать трубку в качестве навигатора в машине, болтающийся перед глазами кабель, скорее всего, не понравится.

К расположению управляющих элементов никаких претензий. На правой грани, сверху-вниз, стоят качелька громкости, «питание» и спуск фотоаппарата. Механика у кнопок нормальная — ход мягкий, количество ложных срабатываний близко к нулю. То же скажем о том, как Lumia 830 лежит в руке. В большинстве ситуаций проблем с хватом не возникает. Трубка легко укладывается в ладонь средних размеров, отлично за нее цепляется и не скользит. Сложности будут только у тех, кто любит упирать край аппарата в ладонь, — придется привыкать к довольно острым металлическим углам.

Экран

Не подвел в телефоне основной орган управления — экран. Диагональ у него равна пяти дюймам, и хотя это чуть меньше, чем у современных флагманов, зато вся площадь рабочая, не занятая системными кнопками. Сенсорные «Назад», «Домой» и «Поиск», на который можно назначить голосовое управление или запуск браузера, стоят под дисплеем и не отъедают место.

Положительные впечатления оставила сама матрица. Сделана она по технологии IPS и оснащена фирменной прослойкой **Nokia ClearBlack**. Последняя — дополнительный поляризационный слой, стоящий под стеклом и активно гасящий солнечные блики. Благодаря ему экран у Lumia 830 мало того, что невероятно контрастный, так еще и при ярком освещении почти не слепнет. Еще один удивительный момент, касающийся дисплея, — разрешение. Оно составляет всего 720x1280, однако за счет грамотного подбора шрифтов в WP 8.1 разницы с Full HD практически не видно — никакой пикселизации или размытия изображения. На Android, как правило, HD Ready смотрится куда хуже.

Что же нам в работе с экраном не понравилось — изредка нелогичная реакция на действия пальцем. То ли это проблема конкретной модели, то ли наших рук, но иногда телефон путал начало скролла с тапом по дисплею и вместо прокрутки изображения открывал попавшее под палец приложение или ссылку. Со временем мы к этому привыкли и стали лучше рассчитывать движения, но особенность никуда не делась.

Слушай

Зато к звуку у нас претензий не возникло. Основной динамик, расположенный внизу на оборотной стороне корпуса, знак*о*м со средними частотами и без проблем пробивает своим криком пару комнат. Под стать и разговорный собрат. До уровня образцовых вариантов от Samsung ни по громкости, ни по четкости он не дотягивает, а вот с предложениями Sony, к примеру, спорит на равных. Не уступает им Lumia 830 и при работе с наушниками. Гарнитуру с приличным сопротивлением в 68 Ом телефон раскачивает без вопросов и выдает действительно чистый звук. Для аппарата этого класса — несомненный плюс, ведь, как правило, в данной ценовой категории на таких моментах уже начинают экономить.

То же, кстати, касается и связи. Телефон поддерживает все современные технологии, включая 4G, Bluetooth 4.0, NFC и Wi-Fi на частотах 2,4/5 ГГц, и умудряется держать сигнал даже в проблемных зонах.

Железо

Работает все это быстро. В основе лежит четырехъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon 400** частотой 1,2 ГГц и объемом оперативной памяти 1 ГБ. Понятно, на фоне 2,5 ГГц у современных флагманов характеристики смотрятся не очень, но на впечатлении от работы это не сказывается. Windows Phone 8.1 старается не забивать выделенные ей ресурсы, а отсюда — отличная отзывчивость, плавная анимация и никаких тормозов. Некоторую задумчивость можно встретить лишь при загрузке тяжелых приложений, да и то она не критична.

Над чем же Nokia стоит потрудиться — так это над временем работы. Аккумулятора Lumia 830 хватает на день активных разговоров, интернета и навигатора. Для современных телефонов это, конечно, стандарт, но, с нашей точки зрения, емкость батареи можно было бы увеличить и довести срок службы до двух суток. Все-таки процессор здесь не самый мощный, да и экран потребляет заметно меньше энергии, чем Full HD-модели.

Камера

Впрочем, есть в телефоне одна деталь, за которую батарейку можно и простить. И речь сейчас о камере. В цифрах она не будоражит воображения — какие-то 10 Мп, — а на деле буквально рвет своих конкурентов на части. Причем касается это не дневных съемок, здесь все стандартно, а ночных работ. Посиделки в баре или прогулка с друзьями по красиво освещенной вечерней улице — отличный шанс поиздеваться над обладателями других телефонов. В то время как большинство моделей в тяжелых условиях либо вообще ничего не снимает, либо активно мажет фотографии, Lumia 830 рисует шикарные фото, сделанные будто со штатива и минимум полуминутной выдержкой.

Эффект получается благодаря грамотной работе с фильтрами. При просмотре снимков видно, что телефон сначала сильно поднимает ISO, а потом активно замазывает шумы. На четкости фотографий это сказывается не лучшим образом, но с главной задачей — запечатлеть момент — Lumia 830 справляется на пять с плюсом.

Естественно, хватает у телефона и других софтовых фишек. Так, например, в меню камеры разрешается вручную регулировать баланс белого, чувствительность, выдержку и экспозицию, а также снимать в режиме брекетинга. Предлагает Nokia и отдельную программу для работы с селфи. По настройкам в ней ничего необычного — таймер да возможность выбирать модуль, — но есть тут одна крутая штука, о которой стоит задуматься всем производителям.

Ради экономии фронтальную камеру установили довольно слабую, на 0,9 Мп, однако при помощи программной уловки Nokia смогла привязать к селфи основной модуль. При резком развороте телефона и появлении в кадре лица включается звуковой сигнал, отсчитывающий оставшееся до спуска затвора время и примерно указывающий, насколько далеко от центра кадра находится голова пользователя. Просто и гениально.

Подведем итог. В качестве основной трубки телефон у нас пробыл чуть больше месяца и к аппаратной части у нас возникла лишь одна претензия — периодические глюки при скролле. В остальном Lumia 830 — крепко сбитый и беспроблемный аппарат с ярким дизайном, отличным экраном, достаточной для комфортного использования начинкой и потрясающей камерой, умудряющейся затыкать за пояс б*о*льшую часть куда более дорогих конкурентов.

Хороша на сегодняшний день и цена. Официально за телефон просят 22 990 рублей. Реально же найти его можно и за гораздо меньшие деньги. К примеру, в салонах «МТС» на момент написания статьи за нашего героя хотели около 17 000 рублей. Конкуренты? Они есть. За те же деньги сегодня можно купить старые Android-флагманы полутора-двухлетней давности или новые модели на схожих компонентах. Но в первом случае придется смириться со старостью аппарата, а во втором терпеть тормоза Android — ОС довольно требовательна к ресурсам и при заполнении памяти начинает тормозить. У Windows Phone 8.1 таких проблем мы не заметили.

Что же касается актуальности самой операционки, то она очень быстрая, красивая и функциональная. Единственное, что скажем против, — в местном «Маркете» может не быть каких-то привычных приложений с Android или iOS. В остальном же WP 8.1 ни в чем не уступает конкурентам. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ отличный внешний вид
+ отзывчивая система
+ хороший звук
+ яркий экран
+ камера

– МИНУСЫ –

– меньше приложений, чем на конкурентных платформах
– мелкие глюки при скролле
– острые металлические грани

ТРОЙНОЙ ЭФФЕКТ

Тестирование видеокарты Gigabyte GeForce GTX 970 G1.Gaming

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

NVIDIA GeForce GTX 970, основательно разобранная нами в «Игромании» №12/2014, продемонстрировала не только отличную производительность, но и потрясающий разгонный потенциал. Ну а последнее, естественно, производители без внимания не оставили и все как один представили собственное видение «холодного» чипа. Дабы вы не терялись в многообразии вариантов, мы решили протестировать один из самых интересных образцов GTX 970 — **Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD**.

Обертка

Поставляется плата в большой коробке с качественной полиграфией. Внутри, в окружении пенопласта, лежат сама видеокарта, руководство пользователя, диск с драйверами, а также пара переходников с двух MOLEX на 6- и 8-pin вилки.

В основе **GV-N970G1 GAMING-4GD** — знакомый нам чип **GM204** на архитектуре **Maxwell**. В нем трудятся 1664 CUDA-ядра, 64 блока растеризации и 104 текстурника. В версии от NVIDIA работают они на скорости 1050 МГц и под GPU Boost могут разгоняться до 1178 МГц. В исполнении Gigabyte все это функционирует уже на 1178 и 1329 МГц.

Добиться столь внушительного роста удалось благодаря нескольким фирменным разработкам. Первая и основная — система охлаждения **WindForce**. Мощный тройной радиатор накрывает сразу и чипы памяти, и сам процессор, и все силовые цепи. Причем с GPU алюминиевый монстр контактирует напрямую через теплопроводные трубки (четыре штуки по 6 мм), а с питающими наборами — через термопрокладку.

За активную часть в WindForce отвечает тройка 77-мм вентиляторов от Power Logic. Настроены они отлично. На полную мощность выходят только под нагрузкой и при превышении пороговой температуры, а во время офисной работы полностью останавливаются. В переводе на человеческий язык — функционирует все тихо и акустического дискомфорта не доставляет. То же скажем про использованные на карте дроссели — никакого свиста, как бывает у некоторых производителей.

Помимо оригинальной СО, есть в версии от Gigabyte и другие вкусности. Например, меди в печатные платы компания закладывает в два раза больше, чем принято у конкурентов. По словам инженеров, это позволяет повысить стабильность питания и тем самым увеличить разгонный потенциал. Еще для плат класса G1.Gaming фирма проводит программу **SOC-GPU Gauntlet Sorting**, согласно которой на оверклокерские карты попадают лишь избранные образцы чипов, способные выдержать повышенную нагрузку.

Напоследок отметим еще технологию **Flex Display**. С ее помощью к GV-N970G1 GAMING-4GD можно подключить до четырех Ultra HD-дисплеев одновременно. На самой плате под это дело выделено два DVI, три полноразмерных DisplayPort и один HDMI.

Тесты

Для тестирования GTX 970 G1.Gaming мы взяли материнскую плату **MSI Z87-GD65 Gaming**, оснастили ее процессором **Intel Core i7-4770K**, добавили две планки оперативной памяти **Kingston HyperX Fury** по 4 ГБ каждая и одноименный твердотельник на 240 ГБ. В список синтетических приложений у нас вошли **3DMark (Fire Strike)**, **Unigine Heaven Benchmark 4.0** и **Unigine Valley 1.1**. Игровой набор составили **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **BioShock Infinite**, **Crysis 3**, **Metro: Last Light**, **Battlefield 4** и **Thief**. В силу того, что Gigabyte GeForce GTX 970 G1.Gaming обойдется примерно в 26 000 рублей, в конкуренты ей мы записали топы от NVIDIA и AMD — **GeForce GTX 980**, референсную **GTX 970** и **Radeon R9 290X**.

И в этой компании GV-N970G1 GAMING-4GD не стушевалась. Относительно референсной версии карта ушла вперед на семь процентов в Full HD и на десять — в 2K-разрешении. Почти во всех тестах обошла новинка и «красную» Radeon R9 290X, отыграть пятипроцентное отставание последней удалось лишь в Hitman: Absolution. Что же касается битвы с GTX 980 — тут без сюрпризов. Самый мощный чип современности у G1.Gaming побороть не вышло. Впрочем, это не страшно.

●●●

Проигрыш составил какие-то 11 процентов, а с учетом, что цена на GV-N970G1 GAMING-4GD составляет в среднем 26 000 рублей, в то время как на топ от NVIDIA она колеблется в районе 37 000 рублей, результат просто отличный. А если к нему приплюсовать качественную и, главное, тихую систему охлаждения, то GeForce GTX 970 G1.Gaming можно без стеснения вручить награду «Лучшая покупка». ● ***Кирилл Данилов***

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (1178-1329 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 970 (1051-1177 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X
Tomb Raider				
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	**64,8**	58,4	64,6	59,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	49,8	44,1	**50,3**	47
%	100%	89%	100%	93%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x	**40,4**	34,6	40,2	38,3
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x	30	25,8	**31,2**	29,1
%	100%	86%	101%	96%
Hitman: Absolution				
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	59,8	55,6	67,9	**72,2**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	44,3	41,3	49,9	**54,9**
%	100%	93%	113%	122%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	38,4	36,6	43,6	**52,9**
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	27,5	24,5	31,9	**37,3**
%	100%	93%	115%	137%
BioShock Infinite				
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	144,3	135,1	**161,2**	125,1
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	113,8	106,1	**125,9**	93,8
%	100%	93%	111%	85%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	100,3	92,6	**112,4**	86,6
UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x	74,9	68,9	**84,1**	60,9
%	100%	92%	112%	84%
Crysis 3				
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	50,9	46,9	**57,5**	48,3
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	40,6	37,1	**45,2**	36,8
%	100%	92%	112%	93%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	31,5	28,2	**33,9**	31,5
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	24,8	22,6	**27,7**	23,7
%	100%	90%	109%	98%
Metro: Last Light				
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	46	44	**52**	46
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA, PhysX	44	40	**47**	30
%	100%	96%	113%	100%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA	29	25	**32**	29
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA, PhysX	22	25	**29**	20
%	100%	86%	110%	100%
Battlefield 4				
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	93,6	87,7	**110,3**	92,1
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	84,9	76,4	**100,9**	85,9
%	100%	92%	118%	100%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	55,9	51,5	**66,1**	62,8
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	49,8	46,1	**61,1**	52,4
%	100%	92%	120%	109%
Thief				
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	**93,3**	88	88	80,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	72,6	66,4	**78,5**	70,6
%	**100%**	93%	**100%**	91%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	76	68,6	**79,4**	70,8
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High	49,8	45	**55,5**	48,3
%	100%	90%	**107%**	95%

Технические характеристики

Характеристика	Gigabyte GeForce GTX 970 G1.Gaming	NVDIDA GeForce GTX 970	NVDIDA GeForce GTX 980	AMD Radeon R9 290X
Ядро	GM204	GM204	GM204	Hawaii
Количество транзисторов	5,2 млрд	5,2 млрд	5,2 млрд	6,2 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	1664 шт.	1664 шт.	2048 шт.	2816 шт.
Частота графического ядра	1178–1329 МГц	1050–1178 МГц	1126–1216 МГц	до 1000 МГц (по факту - 920–1000 МГц)
Тип, объем памяти	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ
Частота памяти	7000 МГц	7000 МГц	7000 МГц	5000 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	512 бит
Количество текстурных блоков	104 шт.	104 шт.	128 шт.	176 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	145 Вт	145 Вт	165 Вт	~ 250 Вт
Цена на февраль 2015 года	26 000 рублей	23 500 рублей	37 000 рублей	25 000 рублей

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (1178-1329 МГц)	11 839	10 419	9944	100%
NVIDIA GeForce GTX 970 (1051-1177 МГц)	10 731	10 601	9199	91%
NVIDIA GeForce GTX 980	**13 008**	**11 110**	**10 694**	110%
AMD Radeon R9 290X	10 898	10 907	9383	92%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (1178-1329 МГц)	55,4	1396	100%
NVIDIA GeForce GTX 970 (1051-1177 МГц)	49,5	1246	89%
NVIDIA GeForce GTX 980	**63,6**	**1602**	115%
AMD Radeon R9 290X	53,8	1354	97%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (1178-1329 МГц)	58,1	2429	100%
NVIDIA GeForce GTX 970 (1051-1177 МГц)	53	2218	91%
NVIDIA GeForce GTX 980	**65,8**	**2751**	113%
AMD Radeon R9 290X	60,7	2539	105%

Соотношение цена/производительность

Видеокарта	Производительность (1920x1080), без учета PhysX	Производительность (2560x1440), без учета PhysX	Производительность (синтетика)	Общая производительность	Цена
Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (1178-1329 МГц)	100%	100%	100%	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX 970 (1051-1177 МГц)	93%	90%	90%	91%	90%
NVIDIA GeForce GTX 980	110%	111%	113%	111%	142%
AMD Radeon R9 290X	98%	103%	98%	99%	96%

ЗА КУЛИСАМИ

«Игромания» в гостях у Logitech

Logitech, наверное, одна из самых известных железных компаний в мире. Вот кого ни спроси, прожженного игрока или вполне мирную домохозяйку, все слышали о Logitech. И это не удивительно — на рынке фирма работает уже 34 года и за это время выпустила сотни мышек, клавиатур, веб-камер, наборов акустики, гарнитур и мобильных аксессуаров. Странно другое: при такой богатой истории Logitech на удивление закрыта. Журналистов она приглашает редко, а о своей работе практически не распространяется. Но, как говорится, ничто не вечно. Ушедшей осенью «Игромании» (единственному российскому изданию) удалось посетить офис Logitech и разузнать массу любопытного.

Внутренние дела

Первое, о чем расскажем, — об общем строении фирмы. Как и все крупные корпорации, непосредственно производство Logitech давным-давно отправила в Китай — там у нее есть как собственные заводы, так и куча партнеров-аутсерсеров, выполняющих заказы. Мозговые же центры расположены в США и Швейцарии. В первой стране занимаются звуковым направлением (акустика и гарнитуры), во второй — мышками и клавиатурами. Естественно, мы посетили последнюю: и лететь ближе, и вещи там разрабатывают очень интересные, ну и вообще Швейцария — это родина Logitech и именно здесь находится ее штаб-квартира.

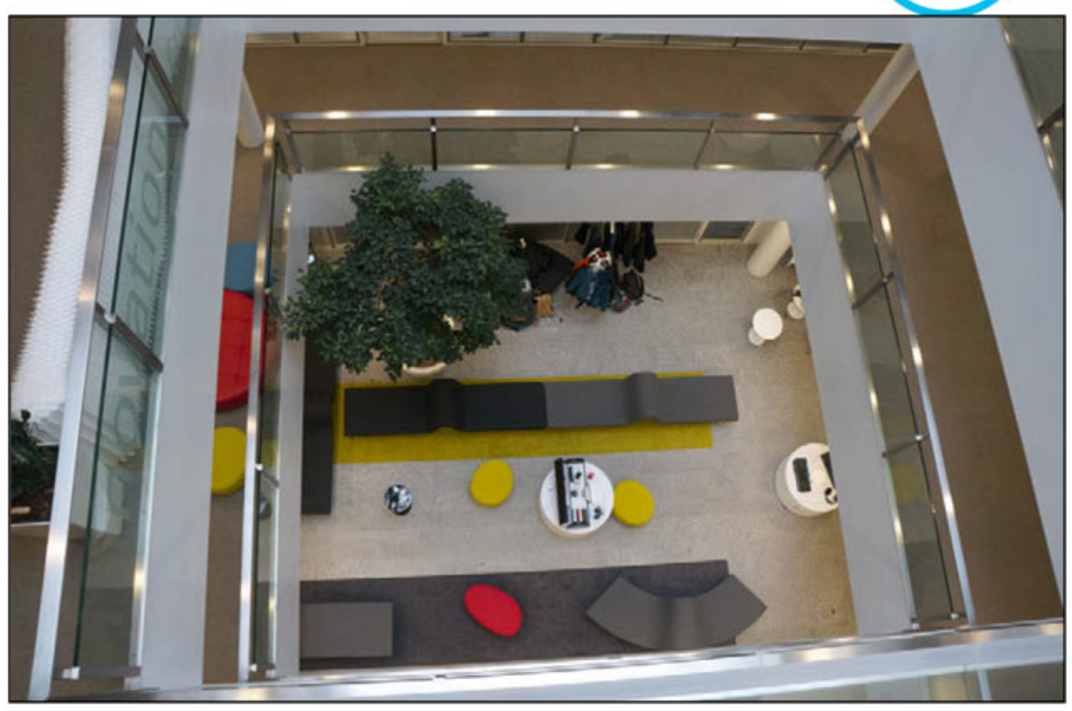
Забавно, но при всем размахе компания проживает отнюдь не в столице страны сыров и банков, а в шестидесяти пяти километрах от нее — в небольшом (140 тыс. населения) городке Лозанна. Почему? Очень просто. Во-первых, город стоит у красивого Женевского озера, на берегу которого Deep Purple в свое время записали бессмертную Smoke on the Water. Во-вторых, здесь открывается потрясающий вид на Альпы. В-третьих, именно в Лозанне расположен самый крутой университет в Европе (да и, возможно, в мире — там конкурент только знаменитый MIT), **EFPL**, на чьей территории как раз и находится офис Logitech.

По меркам города выглядит здание современнее некуда — железобетонная пятиэтажка, закрытая стеновыми панелями. Сдержанно и внутри. Никаких поющих фонтанов, золотых ресепшенов и припаркованных рядом со стойкой Ferrari. Гостей встречает большой светлый холл с потолком до самой крыши, модными дизайнерскими диванами и массой стендов с наиболее значимыми разработками компании. В остальном же это простой офис с обычными кабинетами, стульями, столами и компьютерами. Из ярких и реально запоминающихся штук можно отметить лишь две вещи.

Первая — развешанные тут и там мониторы с отзывами пользователей о продуктах компании. Направляясь в столовую или туалет, сотрудники постоянно видят, что думают покупатели об их разработках. И, надо заметить, показывают им не только хвалебные, но и вполне себе ругательные очерки типа «у моей мышки через полгода отказал сенсор» или «у джойстика такого-то сломалась кнопка». По идее, мотивируют подобные штуки на отлично.

Второй момент — музей истории Logitech. Расположен он в конференц-зале (обычная большая комната с проектором), и, помимо таких легенд, как MX518 и MX 510, в нем есть самые первые мыши компании, датированные аж 1979 годом! Выглядят они, прямо скажем, оригинально.

Почему-то в красивой старинно-европейской Лозанне все новые здания строят в одном стиле — четыре этажа железобетона.



Красивее всего офис Logitech выглядит с высоты, этот вид — с лестницы третьего этажа.

Изнутри

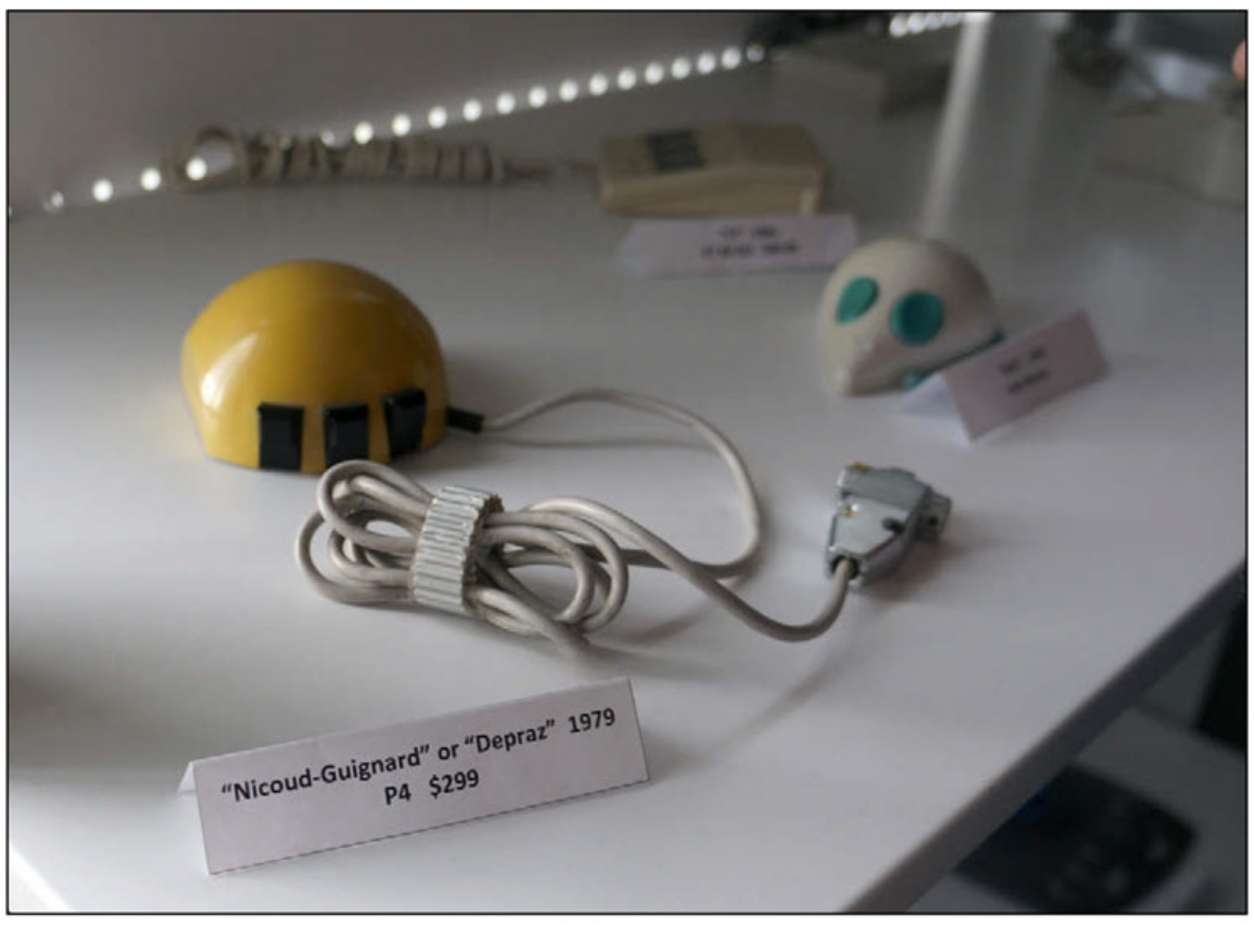
Впрочем, куда интереснее *логика* работы офиса. На официальной части (неожиданно оказавшейся заурядной презентацией мышек и клавиатур) о ней в Logitech особо не распространялись. И для того, чтобы понять, как именно все устроено, нам пришлось прижать к стенке технического директора компании, Максиме Марини, и выведать у него все тайны.

Основных тем у нашего с ним разговора было две. Как вообще можно совмещать разработку в Швейцарии и заводы в Китае, когда фактически нет возможности сделать прямо на месте первую партию и проверить ее в действии, и как в таких условиях выглядит процесс производства одной мышки. Оказалось, все хоть и чуть запутанно, но довольно понятно.

Итак, первое, что делают в Logitech, — проводят регулярные мозговые штурмы. Выглядят они по-разному — обычное собрание в конференц-зале, вылазка на природу, снятый в ближайшем отеле номер… суть одна. Вместе собирается б***о***льшая часть сотрудников, заказывается много пиццы, и народ высказывает свои идеи, мысли и предложения на тему того, что бы еще эдакого создать. В зависимости от ситуации на рынке или популярности текущих игр, после нескольких таких встреч образ будущего устройства примерно вырисовывается, и фирма назначает ответственного за новый проект.

Первые шаги

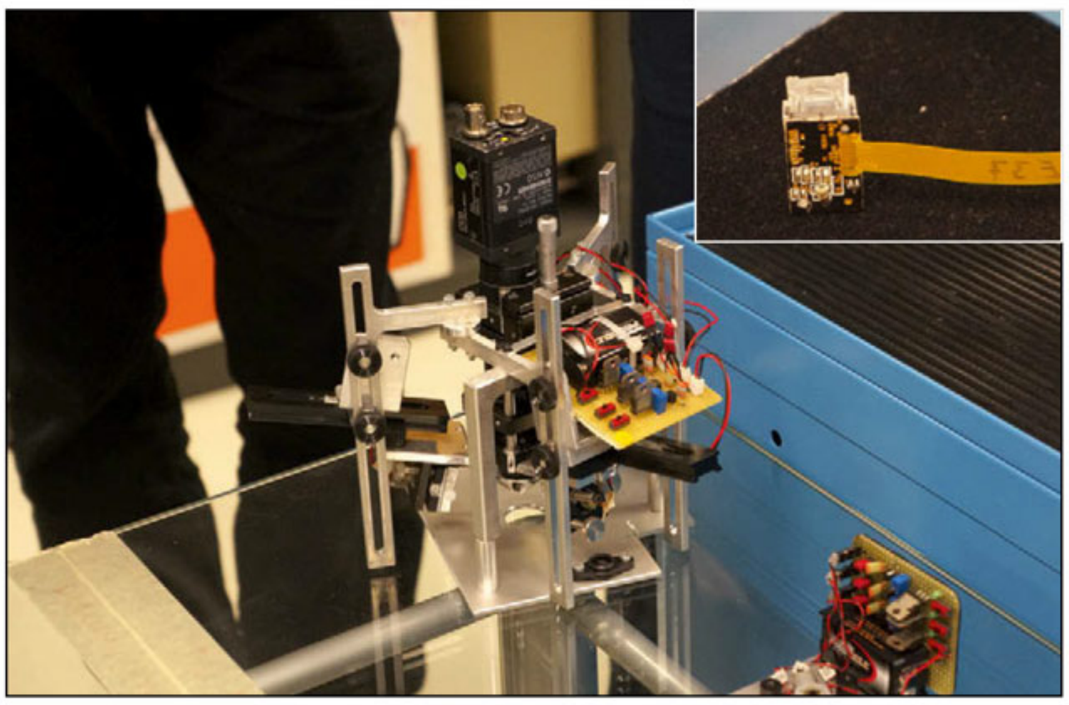
Когда это произошло, внутри компании формируют техническое задание. Оно, естественно, зависит от того, для каких целей разрабатывается мышь. Если это шутер, можно обойтись самым простым набором кнопок, но при этом задействовать мощный сенсор, который одинаково хорошо будет работать как на высоких, так и на низких значениях CPI. Надо сделать крутой инструмент для MOBA — потребуется больше клавиш и поддержка макросов, однако датчик может быть уже чуть проще.



Естественно, все требования берутся не с потолка. Для работы над чисто игровыми моделями Logitech приглашает профессиональных игроков и интересуется их мнением, как именно должны быть реализованы те или иные функции. Как только с ТЗ становится все более или менее понятно, в дело вступают технические специалисты.

Мышки тридцатилетней давности смотрятся, мягко говоря, заметно интереснее современных образцов.

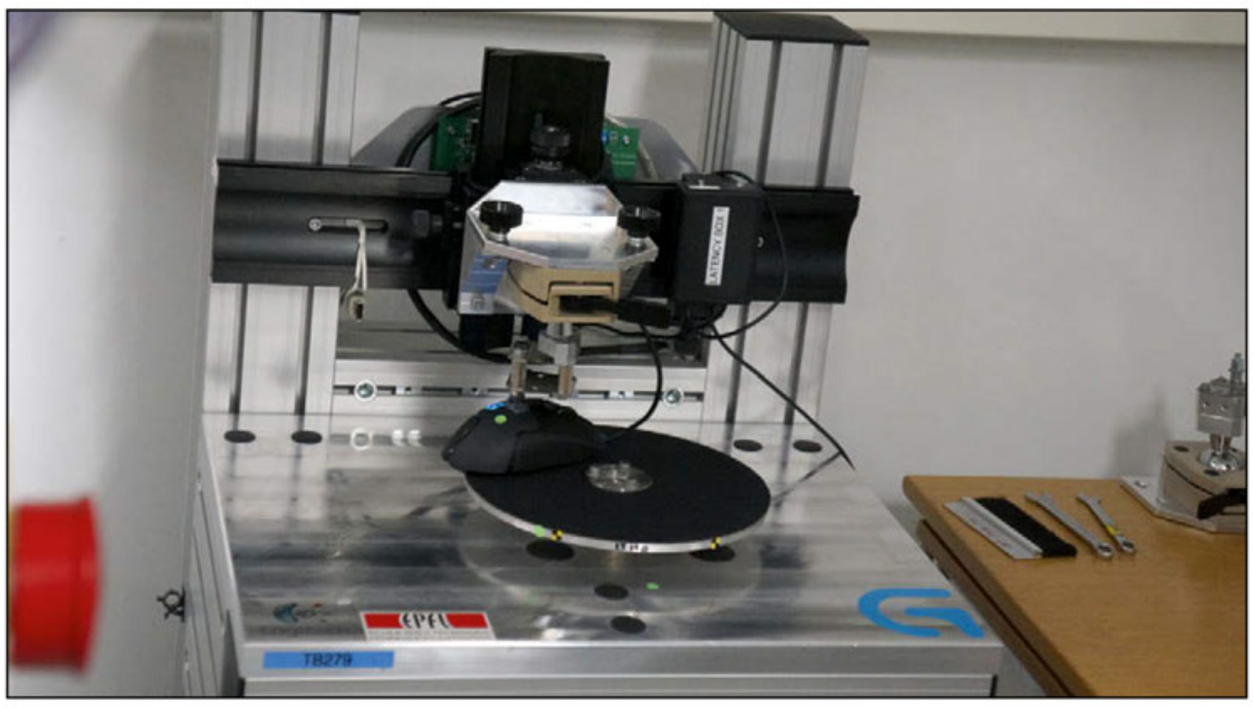
Максиме Марини — очень харизматичный технический директор Logitech и по совместительству наш главный информатор.



Новые сенсоры Logitech отлично работают на стекле. Как оказалось, движения они считывают по мелким отпечаткам и грязи на поверхности.

Сенсоры

Все сенсоры и переключатели собирают и паяют на месте, в швейцарском офисе. Что интересно, все новые разработки тут же и испытывают. Для этого банально разбирается какая-нибудь старая мышка, из нее выкидываются все внутренности и ставятся только что созданные. После чего грызуна отправляют на испытания.



При помощи вот такого «проигрывателя пластинок» в Logitech тестируют поведение сенсора на разных поверхностях и скоростях.

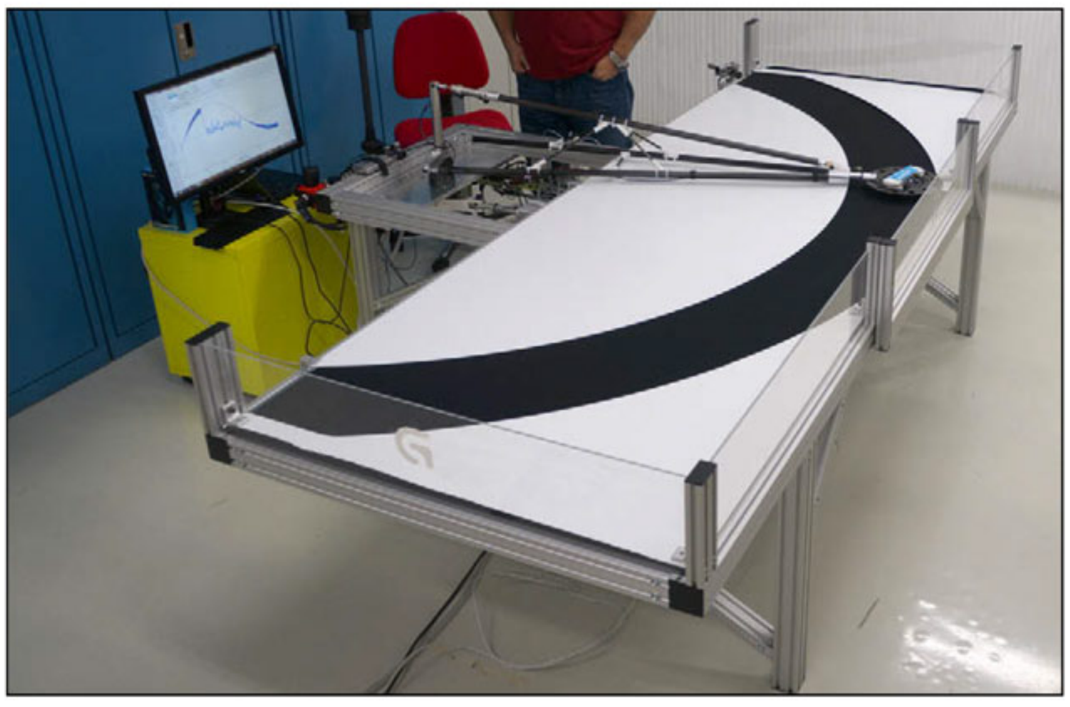
Под это дело у Logitech выделен весь подвал. Одним из первых трюков, который должен выполнить любой грызун, является работа на стекле. По мысли Logitech, если свежий сенсор считывает перемещения на прозрачной поверхности, значит он будет функционировать и на столе, и на коврике, и на диване.

Следующая проверка — точность ведения. Для нее у Logitech есть большой аппарат, отдаленно напоминающий гипертрофированный патефон. На пластинку с определенной поверхностью (дерево, силикон, ткань) ставится и жестко закрепляется только что собранная мышка. Ее подключают к компьютеру с запущенной игрой, а над левым кликом устанавливают металлический палец, в заданное время нажимающий кнопку. После этого запускается тест.

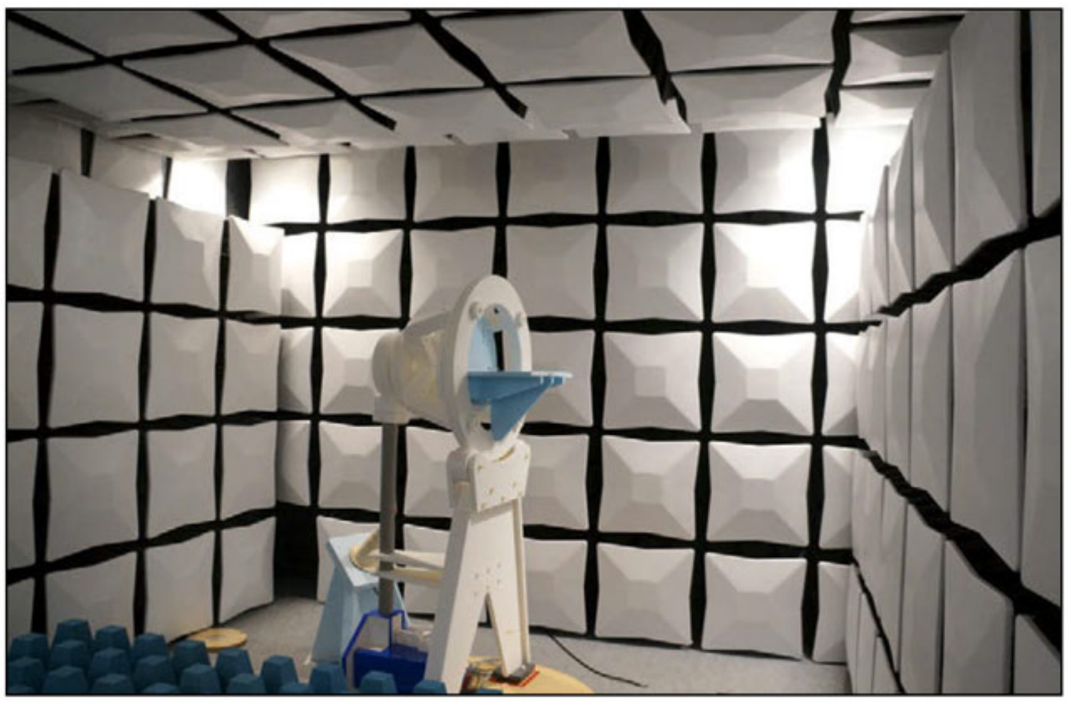
Выглядит он следующим образом. Механическая рука тычет в клавишу, в игре проходит выстрел в стену, дальше тут же запускается «проигрыватель пластинок» (скорость варьируется), делающий несколько кругов и разворачивающий персонажа на 360/720 градусов, и палец снова тычет в кнопку. Если виртуальная пуля ложится в то же самое место, что и предыдущая, тест засчитывается. Если нет, грызун разбирается и сенсор отправляется на доработку.

Еще один тест для мышек — скорость и стабильность считывания данных при резких ускорениях. Проводят его сразу на двух стендах с примерно одинаковым строением. Мышка укладывается на большой стол, подключается к компьютеру и прикрепляется к специальной катапульте, имитирующей резкое движение рукой. На одном стенде оно укладывается в человеческие возможности — около 7 м/с. На другом заметно их превышает — 13 м/с. Что проверяется при таких запусках? Плавность передачи сигнала. На любых скоростях новый сенсор обязан четко фиксировать все передвижения, не теряя из виду поверхность. Если это происходит — очередная доработка.

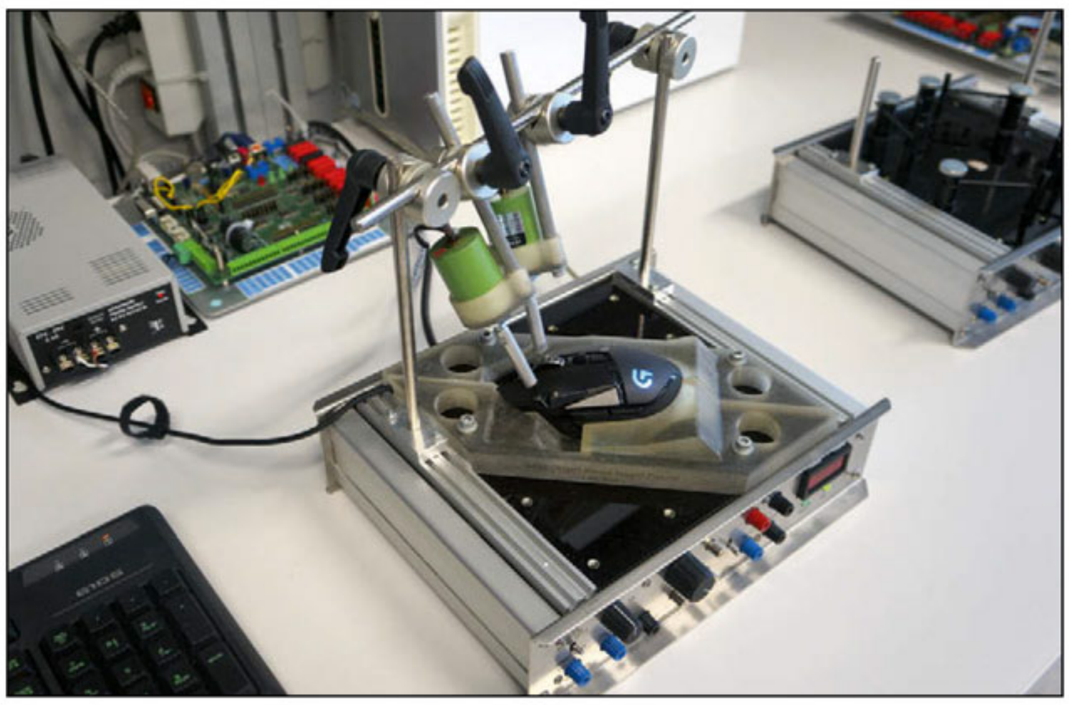
Естественно, только стендовыми испытаниями все не ограничивается. Готовую начинку дополнительно проверяют на людях. Свежие модели рассылают профессиональным игрокам и просят их поделиться своими впечатлениями. Причем, забавно, далеко не всегда и не всем говорят о том, что в присланном устройстве стоит нечто новое. Зачастую испытуемые считают, что у них спрашивают мнение о старых моделях.



Механическая рука разгоняет мышь до 13 м/с (46,8 км/ч). Это выше человеческих возможностей, но вполне под силу сенсорам Logitech.



Беспроводные мышки тестируются в небольшой безэховой камере — передатчик в корпусе должен стоять так, чтобы волны ничем не перекрывались.



Ресурс кнопок высчитывается при помощи маленьких механических молоточков, с заданной периодичностью бьющих по клавишам.

Как нам показалось, на маленьком 3D-принтере сотрудники в основном печатают чехлы для телефонов, а не прототипы мышек.

Внешний вид

Параллельно с железом ведутся разработки корпуса. Основные пропорции подбираются исходя из ТЗ. В принципе, как мы поняли, ничего хитрого в этом нет — все уже десять раз придумано и опробовано, а в новых моделях лишь допиливают некоторые мелочи, например высоту горбика или ширину центральной части, и активно экспериментируют на людях (привет профессиональным киберспортсменам).

Как к ним попадают новые образцы и где их делают, если все заводы в Китае? Тут на помощь приходят 3D-принтеры. В офисе Logitech их два. Один небольшой, на котором, судя по всему, сотрудники делают себе чехлы для iPhone, и второй размером с пару офисных столов и стоимостью в полмиллиона евро. Вот при помощи последнего по большей части и обкатываются новые прототипы.

Процесс выглядит следующим образом. От художника концепт попадает к оператору принтера, он, в свою очередь, переводит рисунок в 3D-модель и пускает на печать. Дальше готовый образец обтачивается под мощной струей воды и отправляется на шлифовку, которой в Logitech занимаются школьники старших классов (один из вариантов получения профобразования).

Как только прототип готов, в него устанавливают начинку и раздают на тесты. Ну а после выявления и исправления всех косяков новинка уходит на подпись ответственному за проект, затем, получив его согласие, отправляется на заводы в Китае, где уже и выпускается первая партия свежих мышек.

На этом, правда, работа с грызуном не заканчивается. Готовые финальные образцы поступают не только в магазины, но и привозятся в швейцарский офис. Зачем? Для дополнительных тестов. Logitech еще раз прогоняет через стенды сенсоры и тестирует на износостойкость кнопки. Делается последнее на специальных аппаратах, с заданной периодичностью щелкающих по клавишам и считающих, сколько нажатий получится сделать до выхода механизма из строя. Как правило, игровая мышь выдерживает около двух миллионов кликов.

Девять лет назад этот 3D-принтер стоил почти полмиллиона евро, сейчас на eBay за него просят всего 50 000 евро, поэтому Logitech в скором времени будет заказывать новую модель.

Сколько на все описанное нами уходит времени? Прилично. К примеру, на недавно выпущенную G502 Proteus Core компания потратила аж два года. Впрочем, по заверению Logitech, именно столько нужно на то, чтобы отловить все мелочи и создать идеальный продукт. И, знаете, вспоминая легендарную MX518, продавшуюся тиражом 16,7 млн экземпляров, мы склонны доверять таким утверждениям. ● *Дмитрий Колганов*

После печати образец попадает в мастерскую, где его обтачивают и придают финальную форму.

Перед тем как показать нам хоть какую-то комнату или стенд, Максиме Марини тщательно проверял ее на наличие секретных разработок. В данном случае перед нами закрыли окошко паровой камеры.

ЧЕРНЫЙ ВОИН

Тестирование игрового ноутбука ASUS ROG G751J

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5—3,5 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 970M (3 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, 3x 3,5-джек, DisplayPort/Thunderbolt, HDMI, LAN, D-sub (VGA), кардридер
- **Оптический привод:** DVD-RW
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания, стяжка для кабеля, тряпочка для протирки
- **Габариты:** 41,6x31,8x5,3 см
- **Вес:** 4 кг
- **Цена на февраль 2015 года:** 120 000 рублей

Мобильная версия **Maxwell**, появившаяся ушедшей осенью, кардинально изменила наше представление об игровых ноутбуках. Если раньше эти дорогие решения мы воспринимали как некий компромисс между мобильностью и производительностью, то с появлением GTX 980M и 970M лэптопы вышли на совершенно новый уровень и теперь на равных спорят с обычными домашними компьютерами. В прошлых номерах Maxwell мы оценивали в исполнении MSI, а сегодня у нас на тестах вариант от **ASUS — Republic of Gamers G751J**.

Встречаем

В плане комплекта поставки новинка не выделяется: обычная коробка, увесистый блок питания, стяжка для кабеля на липучке, пара инструкций и тряпочка для протирки корпуса. Куда интереснее выглядит сам ноутбук.

То, что это не офисная модель, понятно с первого взгляда. По словам самой ASUS, при создании G-линейки дизайнеры вдохновлялись формами современных истребителей. А отсюда невероятное количество рубленых граней, выштамповок сверху и на днище, а также мощные выхлопные решетки красного цвета на оборотной стороне. Непривычна и форма корпуса. Если обычно ноутбук — это два прямоугольника, схваченных по дальним углам шарнирами, то в G751J точка крепления экрана сдвинута к центру на четыре сантиметра. Это ограничило угол раскрытия до 120 градусов, добавило места для системы охлаждения, а также в качестве приятного бонуса повысило удобство переноски ноутбука в раскрытом состоянии — в ладонь образовавшийся хвостик ложится прям отлично.

Материалы нас в ноутбуке тоже порадовали. Крышка, боковины и вся внутренняя часть сделаны из очень маркого, но крайне приятного на ощупь софттач. Нашлось место и металлу — широкая полоса разместилась на верхней части и приютила зеркальный логотип ASUS вместе со светящимся красным шильдиком Republic of Gamers.

Интерьер

Отлично все продумано внутри. Экран окружает довольно тонкая по меркам игровых моделей пластиковая рамка, сверху которой разместилась веб-камера с HD-разрешением. На нижней половинке расположились служебные светодиоды, кнопка питания, клавиатура и тачпад.

Последний вышел отличным. Большая, чуть скошенная панель с поддержкой кучи мультитач-жестов и двумя раздельными кнопками с длинным ходом. В работе площадка реально удобная и, что необычно, умеет самостоятельно вырубаться при подключении мышки.

Хороша у G751J и клавиатура. Клавиши все полноразмерные с длинным ходом, есть **NumPad**, выделенный стрелочный блок, большие **Shift** с **Ctrl**, а также настраиваемая подсветка красного цвета. Что печатать, что играть — одно удовольствие, даже перестраиваться после обычной домашней клавиатуры не надо. Единственная претензия — русская раскладка. В нашей версии она была нанесена не гравировкой, а краской, и, соответственно, подсветка на «родные» буквы не распространялась. Впрочем, в ASUS говорят, что в будущем эта неприятность будет устранена.

Кстати, есть у G751J несколько нестандартных клавиш. В левом верхнем углу, над **Esc**, стоят пять кнопок.

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Score	Graphics	Physics
6599	7582	9 269

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
34,5	868

Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
36,4	1523

Время работы (Battery Eater)

Чтение	3 часа 30 минут
Нагрузка	1 час 25 минут

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080
Tomb Raider	
Ultra, AF 16x	56,2
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	40,3
Hitman: Absolution	
Ultra, AF 16x, MSAA 2x	51,6
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	38,8
BioShock Infinite	
UltraDX11, AF 16x	96,5
UltraDX11+DDOF, AF 16x	70,2
Crysis 3	
Max, AF 16x	47,4
Max, AF 16x, AA 4x	34,5
Metro: Last Light	
VeryHigh, AF 16x	53
VeryHigh, AF 16x, SSAA	31
VeryHigh, AF 16x, SSAA, PhysX	29
GRID Autosport	
VeryHigh, AF 16x, MSAA 4x	72,9
VeryHigh, AF 16x, MSAA 8x	56,7

Первая отвечает за вызов функции NVIDIA Shadow Play (запись и стриминг игр), вторая заведует прямым запуском Steam (даже значок нанесен соответствующий), а еще три — программируемые. Настраиваются они через программу **ASUS ROG MacroKey**, в ней можно задать клавишам запуск любой программы или открытие выбранного сайта, а также записать собственный макрос для какой-нибудь игры. Длина последнего ограничена 256 действиями, между которыми разрешается расставлять задержки.

Экран

Необычно в ASUS подошли к выбору дисплея. Неожиданно для нас вместо ограниченной по своим возможностям TN в ноутбуке обнаружилась 17-дюймовая IPS. А это и правильная цветопередача, позволяющая на нормальном уровне работать с фото, и отличные углы обзора по вертикали, столь критичные для ноутбука. В жизненных ориентирах — фильмы можно смотреть не только сидя четко перед экраном, но и лежа на диване, а при желании даже во время утренней зарядки. Да, ради этого приходится жертвовать чуть большим откликом пикселя, но в реальности плюсы IPS эту незначительную потерю компенсируют с лихвой.

Массу внимания ASUS уделила звуку. За него в ноутбуке отвечают два динамика, стоящих в глубине корпуса за дисплеем, и небольшой среднечастотник, гордо величаемый здесь сабвуфером. Звучат они не сказать чтобы лучше всех своих конкурентов, но для ноутбука играют прилично: высокие не хрипят, средние частоты на месте, а запаса громкости достаточно, чтобы заглушить закипающий рядом чайник. Необычно много в G751J настроек аудио. В программе **MaxxAudio** можно отрегулировать уровень низких и высоких частот, поэкспериментировать с эквалайзером и даже выбрать один из запрограммированных игровых режимов. Примерно все то же самое есть для наушников и внешней акустики, только за эффекты отвечает уже стандартный софт Realtek.

Еще достойная внимания программная надстройка — **GameFirst 3**, отвечающая за работу сетевых контроллеров (LAN и Wi-Fi с поддержкой исключительно сетей 2,4 ГГц). По функционалу она сильно напоминает Killer Atheros от Qualcomm: умеет следить за входящим/исходящим трафиком, а также перераспределять приоритеты, не давая какому-нибудь Skype обновляться во время забега в Battlefield 4.

Ну и напоследок, прежде чем перейти к разбору внутренней начинки, расскажем о составе и расположении портов. На левой грани в G751J стоят два USB 3.0, пишущий DVD-привод и кардридер. На правой свое место нашли три 3,5-мм джека, еще два USB 3.0, один из которых поддерживает быструю зарядку телефонов/планшетов, Mini DisplayPort, совмещенный с Thunderbolt, полноразмерный HDMI, LAN, D-sub (VGA) и вход для зарядки. Отметим, что расположены все разъемы довольно близко и крупная флэшка вполне может перекрыть соседний порт.

Внутри

Теперь перейдем к самому интересному — установленному внутри железу. Заведует всеми процессами стандартный для топовых ноутбуков **Intel Core i7-4710HQ** — четыре ядра, восемь потоков, встроенный графический чип, частота 2,5 ГГц и автоматический разгон под Turbo Boost 2.0 до 3,5 ГГц. Оперативной памяти в G751J ставят 16 ГБ — две планки DDR3. За хранение данных отвечает пара накопителей. Под систему, **Windows 8.1**, есть твердотельник на 120 ГБ, а для файлов выделен классический HDD емкостью 1 ТБ.

Венчает же все это новенькая **GeForce GTX 970M**, внутри которой установлено 1280 CUDA-ядер, 80 текстурников и 48 движков тесселяции, работающих на частоте 924 МГц и умеющих разгоняться под GPU Boost. Прилично на карте и памяти — 3 ГБ GDDR5 на 5 ГГц, причем с GPU они общаются по вполне себе взрослой 192-бит шине.

На что способен такой набор железа? Более чем на многое. В родном Full HD-разрешении ноутбук тянет абсолютно все современные игры. И речь не только о ставших уже банальными максимальных настройках, но и о включенном антиалиасинге. Свои 30 fps с ним выдают и Crysis 3, и GRID Autosport, и даже привередливая Metro: Last Light. Кому захочется большего — у ASUS еще и турборежим есть, примерно на 5% поднимающий базовую частоту GPU. Толку от этого, правда, чуть, но сам факт возможности разогнать ноутбук уже греет душу.

Кстати, под нагрузкой G751J ведет себя как истинный джентльмен — не свистит, не хрипит и старается как можно меньше напрягать спящих рядом домочадцев. Еще один плюс на его счет, несомненно, время работы. Под играми батарея живет до полутора часов, а в режиме веб-серфа — до трех с половиной. Для столь мощной конфигурации более чем достаточно. На перелет до Таиланда, конечно, не хватит, но на вечерний перекус на кухне в компании Dying Light будет достаточно.

●●●

Естественно, денег за мобильность и компактность придется заплатить изрядно — 120 000 рублей. С учетом, сколько сегодня стоят аналогичные возможности в стационарном варианте и насколько качественно G751J собран, стоимость более чем адекватная. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

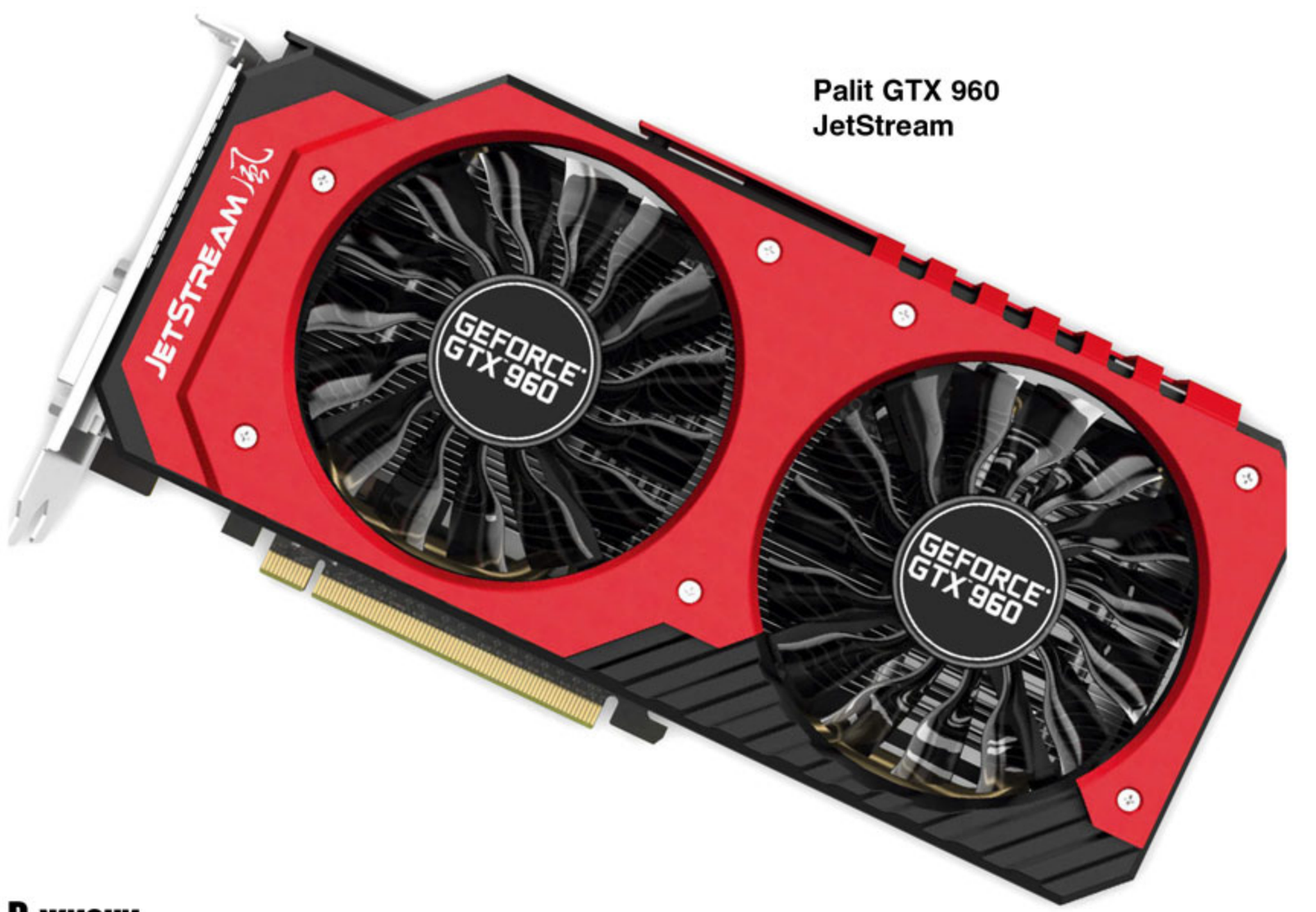
+ хороший звук
+ удобная клавиатура
+ дополнительные клавиши
+ емкая батарея
+ много полезного софта
+ IPS-матрица
+ отличная система охлаждения
+ отличный внешний вид

МИНУСЫ

– очень маркий корпус
– ограниченный угол раскрытия экрана

АНТИКРИЗИС ОТ NVIDIA

Бюджетный Maxwell — тестирование NVIDIA GeForce GTX 960



Palit GTX 960 JetStream

Минувшей осенью **NVIDIA** буквально взорвала рынок видеокарт. При том же техпроцессе инженеры умудрились понизить энергопотребление своих чипов почти в два раза, притом без потери производительности. Вся фишка в новой архитектуре **Maxwell** с сокращенным количеством CUDA-ядер и увеличенным числом планировщиков, эффективнее нагружающих имеющиеся мощности.

К сожалению, в 2014 году на основе Maxwell вышли всего две платы, и обе из верхнего ценового диапазона. Доступный же вариант появился только сегодня, и имя ему **GeForce GTX 960**. Сейчас разберемся, на что он способен.

Кто там?

Технические характеристики у GTX 960 необычные. Мы ждали, что по составу блоков она будет примерно соответствовать мобильной GTX 970M — там как раз почти две трети «взрослой» GTX 970, однако карту урезали сильнее. По-хорошему GTX 960 — ровно половина GTX 980. Два больших GPC-блока, в каждом из которых стоит по четыре SMM, содержащих четыре SM-набора с тридцатью двумя ядрами. В итоге получается 1024 потоковых процессора, 64 текстурника, 32 движка растеризации и всего 128 бит на общение с видеопамятью.

Последней на GTX 960 ставят до 2 ГБ, и работают они на частоте 7000 МГц. Процессор при этом функционирует на 1126 МГц и под GPU Boost поднимается до 1178 МГц. Правда, найти платы с такими низкими скоростями сложно — чип потребляет всего 120 Вт, и производители не стесняются разгонять его до более внушительных значений.

А вот что у всех вариантов одинаково, так это состав технологий. GTX 960 достались все программные вкусности Maxwell. **Voxel Global Illumination** обещает расчет отражений в реальном времени. **Dynamic Super Resolution** позволяет рендерить игры в 4K, а затем сжимать их до возможностей монитора, сглаживая артефакты в старых проектах. Ну а **MFAA 4x** — это современное сглаживание, демонстрирующее схожий с MSAA 4x результат, но потребляющее в два раза меньше ресурсов.

В жизни

Что же до реальных экземпляров GTX 960, то ситуация с ними стандартная. Референсных вариантов NVIDIA не предлагает, и дизайном занимаются производители. Нам перед официальным запуском карты удалось протестировать версии от **Palit** и **Gigabyte**. **Palit GTX 960 JetStream** поставляется в большой, отлично оформленной коробке и комплектуется инструкцией, переходниками с двух MOLEX на 6-pin-вилку PCIe и VGA-to-DVI, переводной наклейкой с логотипом компании, а также диском с драйверами и фирменной утилитой **Thunder Master**. Последняя может помочь как с отслеживанием всех основных параметров платы, так и с ее разгоном.

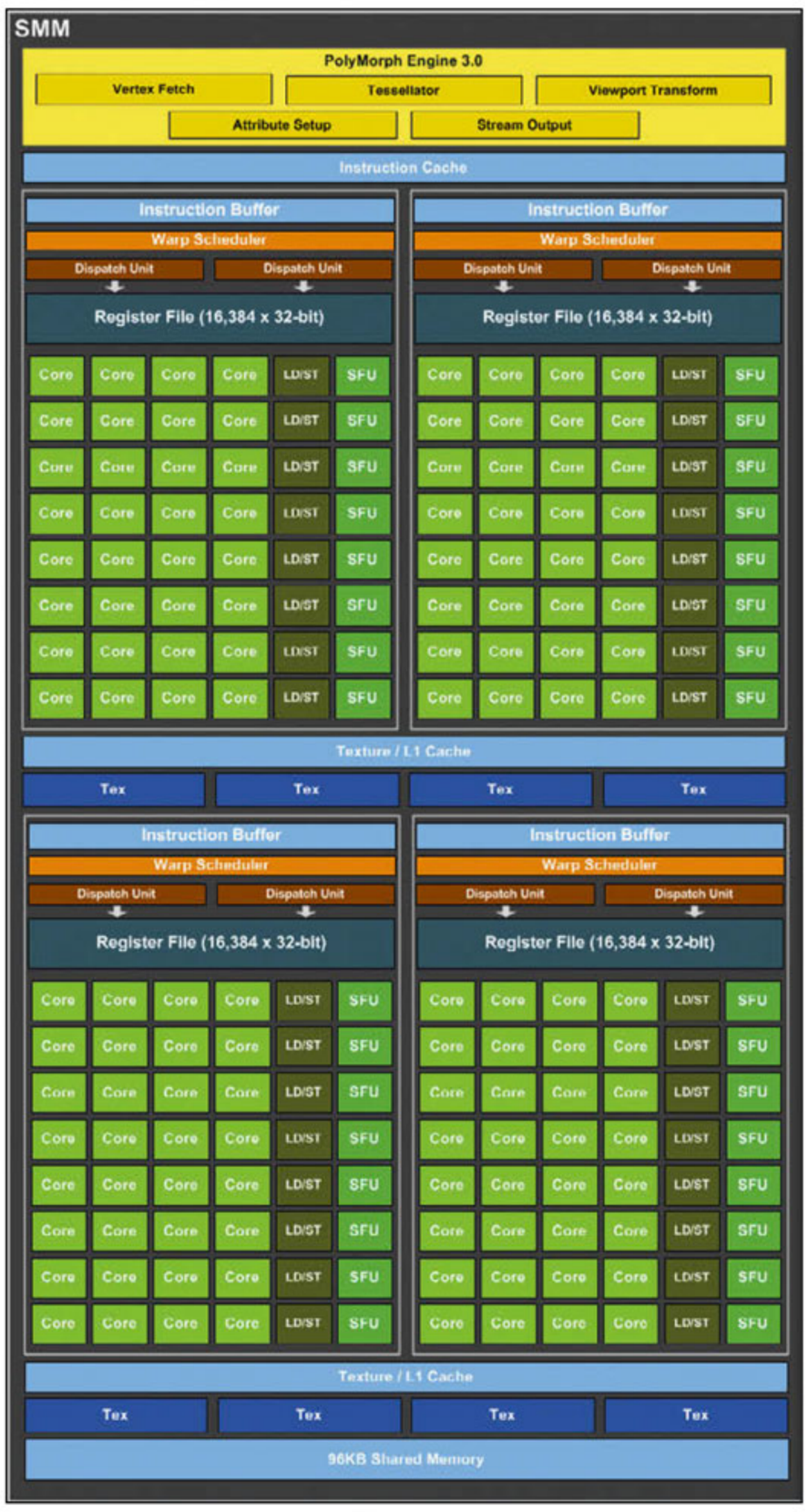
Внушительно выглядит и сама карта. Собрана она на коротком куске текстолита, однако за счет мощной системы охлаждения занимает в корпусе стандартные два слота и 25 см свободного пространства. Нарастить габариты пришлось для того, чтобы охладить разогнанные чип (1279—1342 МГц) и память (7200 МГц). На них установили алюминиевый радиатор, пронизанный тремя медными теплопроводными трубками и оснащенный двумя 90-миллиметровыми вентиляторами с белой подсветкой. Последние запускаются только под игровой нагрузкой и полностью отключаются во время офисной работы. Хороши, кстати, на плате все служебные элементы — никаких свистящих дросселей, которыми порой грешат некоторые производители.

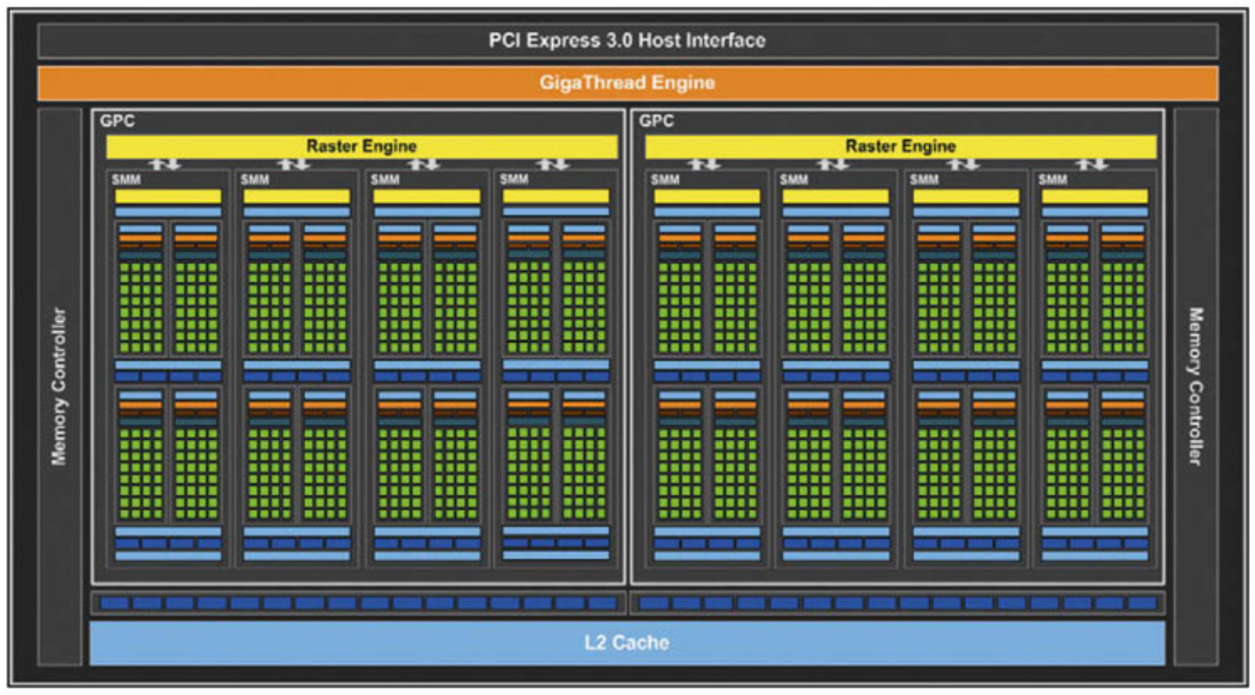
Еще интереснее сделан вариант от Gigabyte. **GV-N960G1 Gaming-2G** собрана на полноразмерной плате и в корпусе занимает уже почти 30 см. Столько места затребовала система охлаждения WindForce, набранная тремя радиаторами, четырьмя теплопроводными трубками, а также тремя подсвеченными голубым 80-миллиметровыми вентиляторами, работающими по схеме, схожей с Palit.

Забавно, но, несмотря на массивную конструкцию, частоты у версии Gigabyte чуть ниже — 1241—1304 МГц на процессоре и стандартные 7000 МГц на памяти. При этом питание карте надо подавать не по одному 6-pin PCIe, как у Palit, а по двум. В качестве компенсации

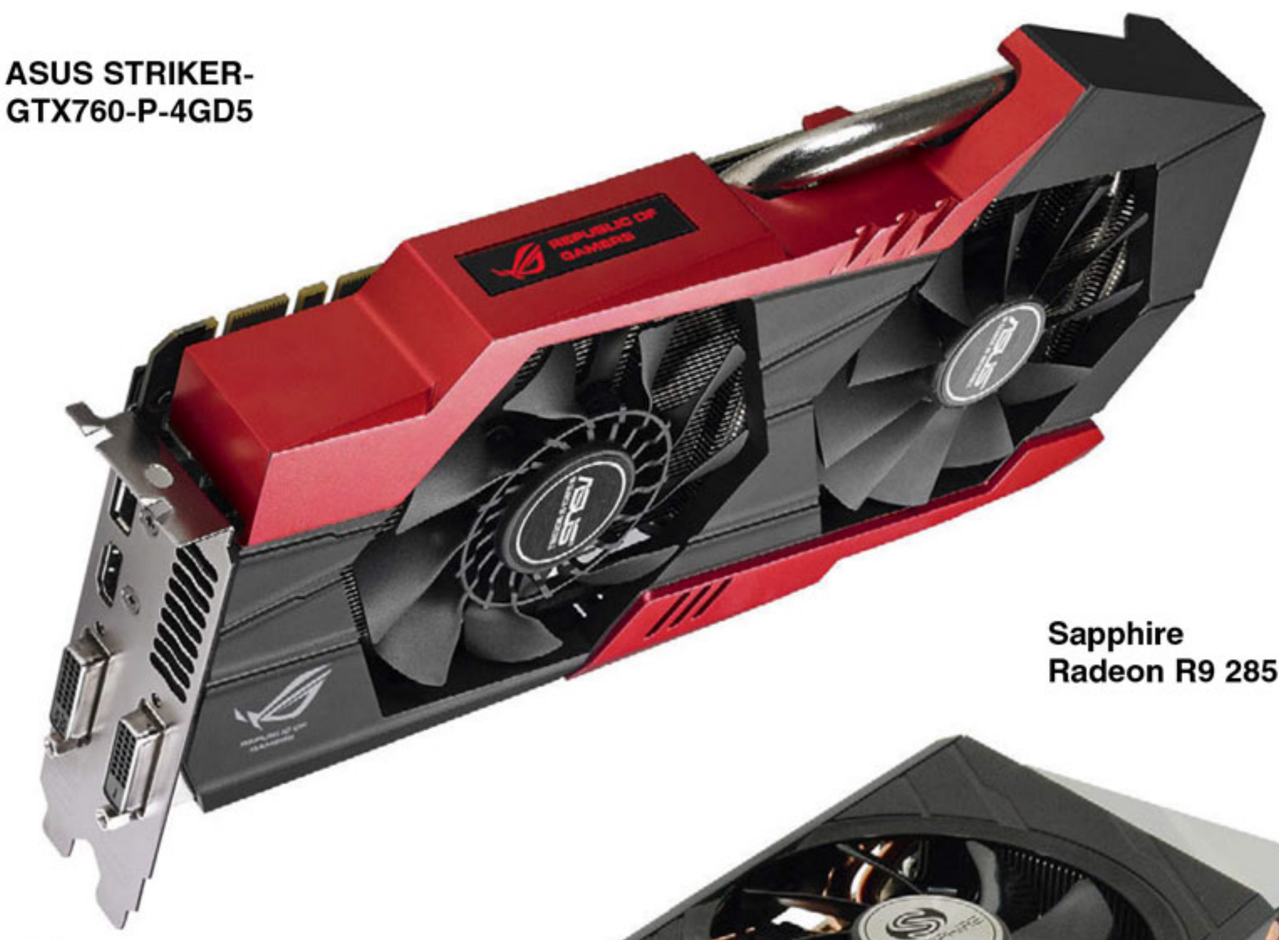
Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 960	NVIDIA GeForce GTX 970	NVIDIA GeForce GTX 760	NVIDIA GeForce GTX 660	AMD Radeon R9 285
Ядро	GM206	GM204	GK104	GK106	Tonga
Количество транзисторов	2,94 млрд	5,2 млрд	3,54 млрд	2,54 млрд	нет данных
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	1024 шт.	1664 шт.	1152 шт.	960 шт.	1792 шт.
Частота графического ядра	1126—1178 МГц	1050—1178 МГц	980—1033 МГц	980—1033 МГц	918 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	7000 МГц	7000 МГц	6000 МГц	6000 МГц	5500 МГц
Шина данных	128 бит	256 бит	256 бит	192 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	64 шт.	104 шт.	96 шт.	80 шт.	112 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	64 шт.	32 шт.	24 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	120 Вт	145 Вт	170 Вт	140 Вт	190 Вт
Средняя цена чипа на февраль 2015 года	13 990 рублей	23 500 рублей	14 500 рублей	12 500 рублей	15 500 рублей
Цена протестированной версии на февраль 2015 года	18 500 рублей (Gigabyte), 16 000 рублей (Palit)	23 500 рублей	22 000 рублей	14 500 рублей	16 500 рублей





ASUS STRIKER-GTX760-P-4GD5



Sapphire Radeon R9 285

Gigabyte GTX 960 G1.Gaming

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
Gigabyte GTX 960 G1.Gaming (1241-1304/7010 МГц)	7 957	**10 606**	6 886	100%
Palit GTX 960 JetStream (1279-1342/7200 МГц)	7 976	10 603	6 920	100%
ASUS STRIKER-GTX760-P-4GD5 (1085-1150/6008 МГц)	6 210	10 578	5666	78%
NVIDIA GTX 970 (1051-1177/7000 МГц)	**10 731**	10 601	**9199**	135%
MSI N660-2GD5/OC (1006-1072/6000 МГц)	4 927	10 329	4549	62%
Sapphire Radeon R9 285 (928/5500 МГц)	7 702	10 434	6786	97%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Gigabyte GTX 960 G1.Gaming (1241-1304/7010 МГц)	34,4	866	100%
Palit GTX 960 JetStream (1279-1342/7200 МГц)	34,4	865	100%
ASUS STRIKER-GTX760-P-4GD5 (1085-1150/6008 МГц)	31	781	90%
NVIDIA GTX 970 (1051-1177/7000 МГц)	**49,5**	**1246**	144%
MSI N660-2GD5/OC (1006-1072/6000 МГц)	24,6	619	71%
Sapphire Radeon R9 285 (928/5500 МГц)	34,2	862	100%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Gigabyte GTX 960 G1.Gaming (1241-1304/7010 МГц)	36,3	1517	100%
Palit GTX 960 JetStream (1279-1342/7200 МГц)	37,1	1553	102%
ASUS STRIKER-GTX760-P-4GD5 (1085-1150/6008 МГц)	39,3	1645	108%
NVIDIA GTX 970 (1051-1177/7000 МГц)	**53**	**2218**	146%
MSI N660-2GD5/OC (1006-1072/6000 МГц)	30,5	1276	84%
Sapphire Radeon R9 285 (928/5500 МГц)	35,4	1481	98%

MSI N660-2GD5/OC

NVIDIA GTX 970

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Cooler Master V6
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3
Накопители	Kingston HyperX Fury 240 ГБ
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	347.25
Драйверы AMD	Catalyst Omega 14.12

Gigabyte предлагает заметно больше разъемов для подключения мониторов: по два DVI, HDMI и DisplayPort против пары DVI и одного HDMI с DispayPort у Palit.

Тестирование

В конкуренты этим платам мы взяли **GeForce GTX 970**, **760** и **660**, а также **Radeon R9 285**. Тестировали их на материнской плате **MSI Z87-GD65 Gaming**, оснащенной парой планок оперативки **Kingston HyperX Fury** по 4 ГБ каждая, процессором **Intel Core i7-4770K** и твердотельником **Kingston HyperX Fury** на 240 ГБ. В список тестов вошли **3DMark**, **Unigine Heaven Benchmark 4.0**, **Unigine Valley 1.1**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **BioShock Infinite**, **Crysis 3**, **Battlefield 4**, **Thief**, **Metro: Last Light** и **GRID Autosport**. С настройками мудрить не стали — все на максимум, сглаживание на полную катушку и разрешение 1920x1080. И, знаете, видеокарты выдержали. Несмотря на, казалось бы, катастрофическую потерю исполнительных блоков и сильно урезанную шину памяти, во всех без исключения тестах обе GTX 960 выдали больше 25 fps. И это при энергопотреблении всего 120 Вт! Основной конкурент, Radeon R9 285, при своих 190 Вт и схожем ценнике показывал отставание в 6—10%, в зависимости от разрешения.

Почти столько же уступила и прошлогодняя GTX 760. Возможно, она потеряла бы и больше, но уж больно мощный вариант нам попался — **ASUS Striker** был разогнан на 11%, и как мы ни пытались его ограничить, скинуть частоту до референсных значений не получилось. Не вышло это и с текущими новинками. И Gigabyte, и Palit так настроили свой BIOS, что больше, чем на 50—70 МГц, от заданных ими значений отойти было невозможно.

А вот кому разгон не помог, так это старенькой GTX 660. Судя по нашим тестированиям, чип откровенно устарел и в тяжелых современных играх на подвиги уже не способен — «максималку» еще тянет, но о сглаживании и речи быть не может.

Конечно, GTX 960 могла быть и быстрее, и это отлично видно при прямом сравнении с GTX 970, однако и в текущем варианте чип получился, что называется, загляденье. Цена на него в рознице начинается от 13 990 рублей, а за заводской разгон просят еще две-три тысячи. По нынешним временам, когда GTX 970 подскочила до 25 000, а GTX 980 до 35 000 рублей, это, без шуток, подарок судьбы. По-хорошему GTX 960 на сегодня — самая дешевая плата, позволяющая без тормозов играть в любые современные игры, притом в Full HD и на максимальных настройках. В ближайшее время лучших вариантов пока не предвидится. ● *Дмитрий Колганов*

Соотношение цены и производительности

Видеокарта	Производительность (1920x1080), без учета PhysX	Производительность (2560x1440), без учета PhysX	Производительность (синтетика)	Общая производительность	Средняя цена чипа на февраль 2015 года	Цена протестированной версии на февраль 2015 года
Gigabyte GTX 960 G1.Gaming (1241-1304/7010 МГц)	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Palit GTX 960 JetStream (1279-1342/7200 МГц)	102%	101%	101%	101%	100%	86%
ASUS STRIKER-GTX760-P-4GD5 (1085-1150/6008 МГц)	94%	93%	92%	93%	104%	119%
NVIDIA GTX 970 (1051-1177/7000 МГц)	138%	136%	142%	139%	168%	127%
MSI N660-2GD5/OC (1006-1072/6000 МГц)	70%	71%	73%	71%	89%	78%
Sapphire Radeon R9 285 (928/5500 МГц)	96%	90%	98%	95%	111%	89%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	Gigabyte GTX 960 G1.Gaming (1241-1304/ 7010 МГц)	Palit GTX 960 JetStream (1279-1342/ 7200 МГц)	ASUS STRIKER-GTX760-P-4GD5 (1085-1150/6008 МГц)	NVIDIA GTX 970 (1051-1177/ 7000 МГц)	MSI N660-2GD5/OC (1006-1072/ 6000 МГц)	Sapphire Radeon R9 285 (928/5500 МГц)
Tomb Raider						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	41,1	40,8	35,6	**58,4**	26,1	37,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	31,4	32	26,7	**44,1**	18,5	28,8
%	100%	100%	86%	**141%**	62%	92%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x	25,3	25,8	22	**34,6**	15	17,1
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x	18,7	19	15,7	**25,8**	10,8	13,6
%	100%	102%	86%	137%	59%	70%
Hitman: Absolution						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	37,1	38,4	42,4	**55,6**	31,5	48,4
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	26,2	27	29,8	**41,3**	21,1	31,8
%	100%	103%	114%	**153%**	83%	127%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	22,1	23,3	27,5	**36,6**	19,6	31,3
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	15,2	15,8	17,8	**24,5**	10,9	17,2
%	100%	105%	121%	164%	82%	130%
BioShock Infinite						
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	98,2	97	89,6	**135,1**	67,3	95,9
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	74,1	74,9	72,8	**106,1**	54,9	75,9
%	100%	100%	94%	140%	71%	100%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	62,6	64,8	58,3	**92,6**	43,1	62,7
UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x	46,6	48,4	46,7	**68,9**	34,3	47,6
%	100%	104%	96%	148%	71%	101%
Crysis 3						
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	32,3	33,3	33,2	**46,9**	25,8	32,4
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	25,5	26,1	26,1	**37,1**	19,9	21,8
%	100%	103%	103%	145%	79%	94%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	19,1	19,7	20,3	**28,2**	15	20,1
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	12,2	10,2	15,6	**22,6**	10	3
%	100%	96%	115%	162%	80%	74%
Metro: Last Light						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	32	33	29	**44**	22	29
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA, PhysX	30	31	26	**40**	20	19
%	100%	103%	91%	138%	69%	91%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA	19	18	18	**25**	19	18
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA, PhysX	18	18	16	**23**	18	12
%	100%	95%	95%	132%	100%	95%
Battlefield 4						
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	74,1	76,7	62,3	**87,7**	45,9	64,3
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	66,7	66,4	58,7	**76,4**	42,3	53,7
%	100%	102%	86%	117%	63%	84%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	**74,7**	75,2	38,9	51,5	28,1	38,5
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	**67,7**	69,2	31,7	46,1	24,8	33,1
%	100%	101%	50%	69%	37%	50%
Thief						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	71,8	72,9	58,8	**88**	44,1	55,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	47,6	48,8	43,7	**66,4**	32,2	42,7
%	100%	102%	86%	129%	64%	82%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	52	53	42,4	**68,6**	32,1	44,7
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High	29,4	31,3	28,9	**45**	19,8	30,9
%	100%	104%	88%	140%	64%	93%
GRID Autosport						
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	72,4	72,7	68,9	**97,1**	51,3	69,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	62,8	61,8	61,6	**88,5**	46,7	61,5
%	100%	99%	97%	137%	72%	97%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	53,1	52,9	49,7	**73,3**	37,6	61,4
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	46,8	46,5	46,2	**66,3**	34,3	48,9
%	100%	99%	96%	140%	72%	110%

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

В этом месяце у нас две новости — и по законам жанра одна хорошая, другая плохая. Начнем с первой: **NVIDIA** наконец-то выпустила бюджетную версию **Maxwell** под названием **GTX 960**, и по соотношению цена/производительность она побила все рекорды, заняв почетное место в наших конфигурациях. Вторая новость — рост цен на железо в начале года хоть и сбавил обороты, но окончательно так и не остановился. Отсюда — бюджеты «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» опять выросли на пять тысяч рублей.

Основные изменения этого месяца

- Вернем в «Дешево и сердито» процессор **AMD FX-4350**. Разница в цене с FX-4300 минимальна, а плюс к скорости лишним не будет.
- Модули памяти **Crucial** серии **Tactical Tracer** из «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» лишь немногим дороже своих безрадиаторных собратьев, а в качестве бонуса добавляют нам управляемые светодиоды подсветки и неплохой разгонный потенциал.
- Видеокарта **PowerColor Radeon R7 250X** при доступной по современным меркам цене оснащена 2 ГБ GDDR5 и относительно тихим вентилятором.
- **Palit GeForce GTX 960**, представитель нового поколения Maxwell, вытеснил AMD из конфигурации «Займи, но купи!».

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	74 500
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 150
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-1333/3200 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x USB 2.0, 10x USB 3.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	26 900
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4C8G4D240FSA	74 200
Видеокарты: 3x ASUS Strix GeForce GTX 980 OC (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	135 750
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3600 IT3RSK41MT320-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	62 850
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	67 600
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	6300
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	27 500
Блок питания: Thermaltake «Байкал» 1500W W0431 (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, FDD, 10x 6+2-pin)	21 250
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (пров., 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	18 800
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	15 550
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	49 150
Мониторы: 3x BenQ XL2720ZE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	97 200
Со всеми наворотами:	**687 700**

ДО 50 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	8000
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1750
Материнская плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	7250
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	6000
Видеокарта: Palit GeForce NE5X960S1041-2060F (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 350
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4600
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: Aerocool V2X RED (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2250
Блок питания: HIPRO HPC600W-Active (600 Вт, 135 мм, 24-pin, 8+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	3850
Системный блок:	**50 200**
Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная)	2700
Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиш, подсветка)	6120
Колонки: Microlab FC550 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 35-20 000 Гц, пульт ДУ)	5550
Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	20 450
Системный блок и периферия:	**85 020**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	6000
Замена видеокарты: Palit NE5X970H14G2-2041J (NVIDIA GeForce GTX 970, 1152-1304/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x Mini DisplayPort)	8950
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX FURY SHFS37A/240G (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	8350
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	5350
Со всеми наворотами:	**113 670**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8900
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюм. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1300
Материнская плата: MSI Z97 GUARD-PRO (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3300 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, аудио)	7500
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D1609DS1S00CEU	6000
Видеокарта: Palit NE5X960S1041-2060F (NVIDIA GeForce GTX 960, 1165-1228/7200 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 350
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4600
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: Aerocool V2X RED (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2250
Блок питания: HIPRO HPC600W-Active (600 Вт, 135 мм, 24-pin, 8+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	3850
Системный блок:	**50 900**
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	5300
Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная)	5600
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	6250
Монитор: Acer K272HULAbmidp (WLED, AHVA, 27 дюймов, 2560x1440, 6 мс, 350 кд/м², D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, аудио 2x 2 Вт)	22 000
Системный блок и периферия:	**90 050**
Замена ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5000
Замена видеокарты: Palit NE5X970H14G2-2041J (NVIDIA GeForce GTX 970, 1152-1304/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x Mini DisplayPort)	8950
SSD: 256 ГБ Crucial M550 CT256M550SSD1 (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	9700
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	5350
Со всеми наворотами:	**119 050**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-4350 (Vishera, 2(4) ядра Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 4 МБ)	5550
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER (алюминий + медь, 120 мм, 1600 об/мин, 21дБ)	680
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4600
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
Видеокарта: PowerColor AXR7 250X 2GBD5-HE (AMD Radeon R7 250X, 1000/4500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	7160
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	4050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: Zalman ZM500-LE 500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin CPU, 5x SATA, 3x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2500
Системный блок:	**30 540**
Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (3200 dpi, проводная)	1250
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1600
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2300
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	14 450
Системный блок и периферия:	**50 140**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	700
Замена видеокарты: ASUS R9270X-DC2T-2GD5 (AMD Radeon R9 270X, 1120/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5540
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	4300
Со всеми наворотами:	**63 630**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3258 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	5100
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER (алюминий + медь, 120 мм, 1600 об/мин, 21дБ)	680
Материнская плата: Gigabyte GA-P85-D3 rev 2.x (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, COM, LAN, HDMI, аудио)	5000
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
Видеокарта: PowerColor AXR7 250X 2GBD5-HE (AMD Radeon R7 250X, 1000/4500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	7160
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	4050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: Zalman ZM500-LE 500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin CPU, 5x SATA, 3x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2500
Системный блок:	**30 490**
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	900
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	900
Колонки: JetBalance JB-346 (2.0, 2x 22 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	3800
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 800
Системный блок и периферия:	**47 890**
Замена ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3460 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1350
Замена видеокарты: ASUS R9270X-DC2T-2GD5 (AMD Radeon R9 270X, 1120/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5540
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
SSD: 128 ГБ A-Data SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	4850
Со всеми наворотами:	**62 580**

ДО 30 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, 3(6) ядра, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6250
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюм. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1300
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	5250
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
Видеокарта: MSI R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 700
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4600
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: AeroCool KCAS-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	3100
Системный блок:	**39 200**
Мышь: A4Tech Bloody V8M (3200 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: A4Tech Bloody B120 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2200
Колонки: Microlab M-500 (2.1, 40 Вт, 35-20 000 Гц)	4200
Монитор: BenQ EW2440L (WLED, VA, 24 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	12 550
Системный блок и периферия:	**59 550**
Замена ЦП: AMD FX-8370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,3 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1750
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 280 GAMING 3G (AMD Radeon R9 280, 933/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2650
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V60 SP240GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 533 МБ/с, чт. — 559 МБ/с)	7580
Со всеми наворотами:	**74 480**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3460 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	6450
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюм. + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	1300
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5000
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
Видеокарта: ASUS R9270X-DC2T-2GD5 (AMD Radeon R9 270X, 1120/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 700
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4600
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1150
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	1900
Блок питания: AeroCool KCAS-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	3100
Системный блок:	**39 150**
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	2000
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	2150
Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ)	4700
Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 900
Системный блок и периферия:	**59 900**
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2450
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 280 GAMING 3G (AMD Radeon R9 280, 933/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2650
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Tactical Tracer BLT4G3D1608DT2TXRGCEU	2950
SSD: 240 ГБ OCZ Vertex 460A VTX460A-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	9650
Со всеми наворотами:	**77 600**

ДО 40 000 РУБЛЕЙ

ТЕСТ №03

МАРТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Местом действия Bloodborne стал город…

А. Ярнам
Б. Лондон
В. Бристоль
Г. Бирмингем
Д. Нью-Лондо

❷ Злодея Джокера в Batman: Arkham City озвучил…

А. Трой Бейкер
Б. Хит Леджер
В. Марк Хэмилл
Г. Нолан Норт
Д. Кевин Конрой

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Electronic Arts объявили, что над новой частью Mirror's Edge будет работать скандально известная феминистка Анита Саркисян…

А. Да, так и есть.
Б. Нет, эту информацию уже опровергли!

❹ В игре The Witcher 3: Wild Hunt будет более 16 часов интимных сцен…

А. Все верно.
Б. Нет, вы все неправильно поняли!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — It is dangerous when too many men in the same armor think they're right.
(«Опасно, когда слишком много людей в одинаковой броне думают, что они правы»)

А. Gothic 3
Б. Divinity: Original Sin
В. The Elder Scrolls 5: Skyrim
Г. Dragon Age: Inquisition
Д. Baldur's Gate 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Dark Souls 2
Б. The Elder Scrolls 5: Skyrim
В. Assassin's Creed: Unity. Dead Kings
Г. Thief
Д. The Darkness

❼ Сколько жемчужин нужно было собрать в Beyond Good & Evil?

А. 56
Б. 66
В. 73
Г. 78
Д. 88

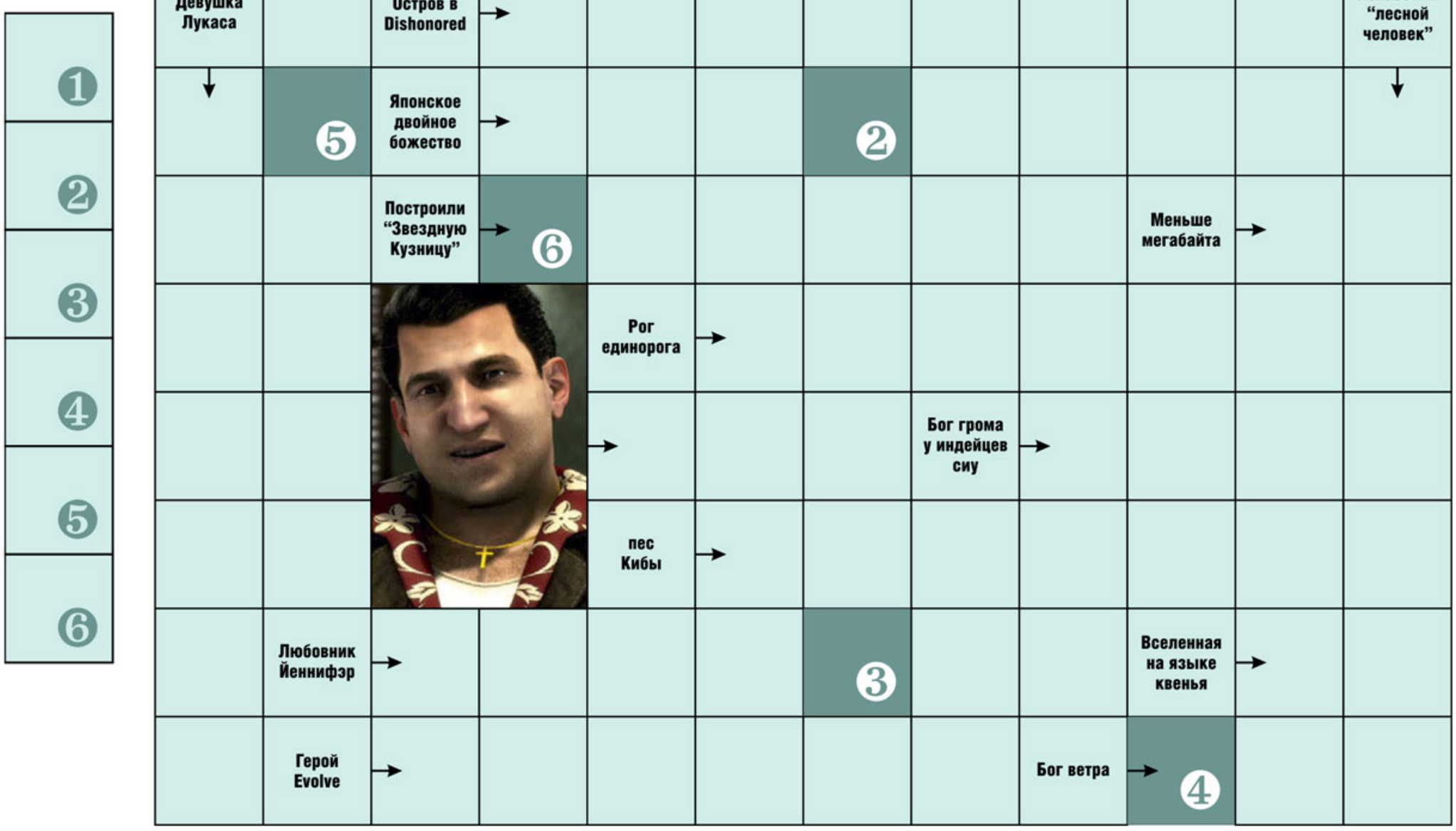
Игровая мышь
Oklick 745G LEGACY
(модель TEW-691GR)
с 6 элементами управления,
а также уникальным дизайном,
делающим ее похожей на
робота из будущего.
(www.oklick.ru)

НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №03

МАРТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



Известная USB-гарнитура

Razer Kraken USB

с объемным звуком
с эффектом присутствия
и микрофоном,
подавляющим все
нежелательные шумы.

(www.grafitec.ru)

НАШ ПРИЗ

ВИДЕОПАМЯТЬ №03

МАРТ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play,
навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик,
угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

Игровая мышь
Zowie EC2 eVo,
созданная при участии прогеймера
Антона «Cooller» Синьгова, легенды Quake,
с 24-шаговым колесом прокрутки
и невероятно маленькой, точно настроенной
дистанцией отрыва *всего в 1,5 мм.*

(www.grafitec.ru)

НАШ ПРИЗ

WORLD OF WARCRAFT

Издатель/разработчик Blizzard Entertainment

Март 2015 March

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
9	23	24	25	26	27	28	1
10	2	3	4	5	6	7	8
11	9	10	11	12	13	14	15
12	16	17	18	19	20	21	22
13	23/30	24/31	25	26	27	28	29

Издатель Sega **Разработчик** Creative Assembly

Март 2015 March

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
9	23	24	25	26	27	28	1
10	2	3	4	5	6	7	8
11	9	10	11	12	13	14	15
12	16	17	18	19	20	21	22
13	23/30	24/31	25	26	27	28	29

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №01/2015

ТЕСТ 1

Правильные ответы

1. Г (главного злодея Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast звали Десанном)
2. Б (за убийство короля Вендрика из Dark Souls 2 при прохождении на NG+ дают 180 000 душ)
3. Б (игру Hatred никто не отменял)
4. А (устройство, забирающее кровь у игроков, действительно создали)
5. В (цитата взята из игры Baldur's Gate)
6. А (скриншот взят из игры Gang Beasts)
7. Г (за скидывание врага в водопад в игре Bulletstorm дают скилл-шот «Утопленник»)

Победитель (Волгодонск)

Стас Матевосов

Игровая мышь **Gungnir** с высокоточным оптическим сенсором разрешением 3500 dpi, *семью программируемыми кнопками, настраиваемой системой подсветки* и возможностью сохранить во внутренней памяти до 35 макросов и до 1600 действий в 5 игровых профилях. *(www.tesorotec.ru)*

ТЕСТ 2

Правильные ответы

1. Б (на момент инцидента в «Черной Мезе» Гордону Фримену было 27 лет)
2. Г (в режиме F1 Classics игры F1 2013 не было Lotus 101)
3. А (лицензионные диски с FIFA 2001 для PlayStation действительно пахли травой)
4. А (первым продуктом компании Sony была вовсе не пароварка)
5. В (цитата принадлежит Нико Беличу)
6. Д (на картинке изображен Теофил Пэддингтон)
7. В (для последнего улучшения сумки с патронами в Far Cry 4 необходима шкура сумрачного леопарда)

Победитель

Илья Гарин

Твердотельный накопитель **OCZ ARC-100 240 Gb (SSD) SATA 3.0 2,5"**, гарантирующий высокую производительность, *надежность* и исключительное удобство работы с компьютером. *(www.ru.ocz.com)*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Мохан, Мур, Авеллон, Дор, Грюнт, Лестер, Дарим, казарма, рокэуэй, узи, Пол, Ахиллес. По вертикали: мантикора, Вивьен, Эйприл, Лакруа, Майлс, Мор. Ключевое слово: **Праздник.**

Победитель

Ольга Барболина

(Липецк)

ИГРОВАЯ МЫШЬ **Bloody Blazing A7** *с максимальным разрешением сенсора 4000 dpi,* восемью программируемыми кнопками *и необычным дизайном (www.bloody.com)*

ВИДЕОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

1. WWE 2K15
2. Pokemon Omega Ruby
3. Tekken 3
4. Ninja Gaiden
5. The Legend of Zelda: Twilight Princess
6. Shin Megami Tensei: Persona 4
7. Baldur's Gate 2: Enhanced Edition
8. Unreal Tournament
9. God of War 2
10. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Победитель

Мария Угурина

(Москва)

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **31.03.2014**. Итоги будут подведены в майском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

В МИРЕ НОВОГОДНИХ ЖИВОТНЫХ

Конкурс, посвященный домашним питомцам. Вам необходимо было прислать максимально новогоднюю и при этом максимально смешную фотографию с любым животным. Дополнительное условие: никаких издевательств! Мучить котов, запихивая их в костюм Деда Мороза, было запрещено!

В редакцию пришло 530 работ. Фотографии продолжали поступать и после официальной даты окончания конкурса, но их мы, разумеется, не учитывали. При этом 17 штук были отсеяны из-за того, что авторы прислали не свои работы, а просто новогодние изображения животных из интернет-фотобанков. Извините, друзья, но фото, конечно же, должно быть авторским.

Битва за первые три места разгорелась нешуточная. В этом конкурсе для жюри все было не так очевидно, как в случае с «Фотожабой». В итоге за пьедестал сражались 32 работы. Победителей выбирали редакторским голосованием.

Поздравляем тройку лидеров! Но и остальным нашим читателям огромное спасибо за участие в конкурсе — хороших и веселых фотографий было много.

Lumia 730

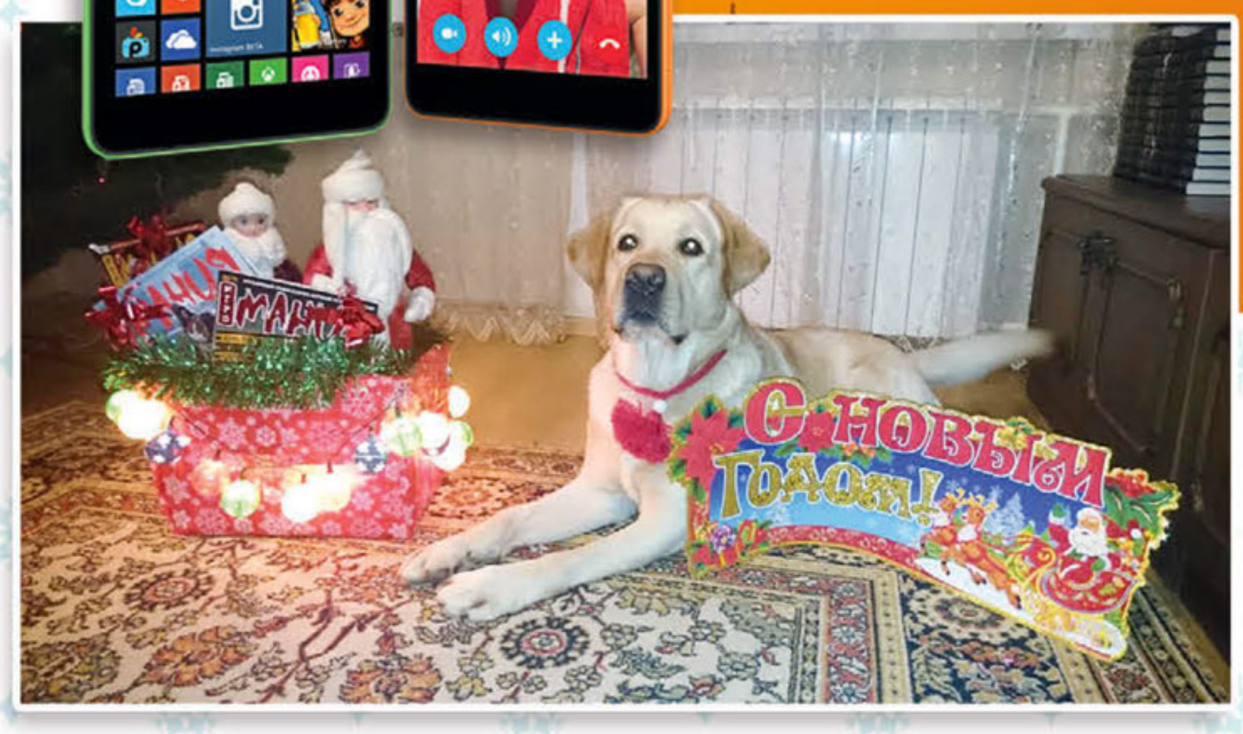
1 МЕСТО

Дарья Гормакова

Lumia 535

2 МЕСТО

Марина Дмитрусенко



которая еще и стихи нам прислала. Цитируем:

Игромания у всех
Вызывает интерес.
Вся семья журнал читает,
Пес страницы нам листает!

Lumia 630

3 МЕСТО

Александр Пшеничников

Из письма:

«Здравствуй, уважаемая и обожаемая «Игромания»!
Представляю вашему вниманию Бонапарта,
йоркширского терьера, нашего семейного любимца».

TESORO

УЖАСЫ НОВОГОДЬЯ

В этом конкурсе вам нужно было нарядиться в любого новогоднего персонажа — в Деда Мороза, Снегурочку, да хоть в елку, оленя или новогодний мешок с подарками. Главное, чтобы было либо красиво, либо необычно, либо смешно, либо креативно. А лучше — все сразу.

Этот конкурс был самым творческим, и понятно, что участников набралось меньше, чем в других наших новогодних розыгрышах. Тем не менее мы получили 86 работ, две из которых были отсеяны люди прислали известные интернет-фотографии новогоднего косплея. Итого к конкурсу было допущено 84 фотографии.

Призы

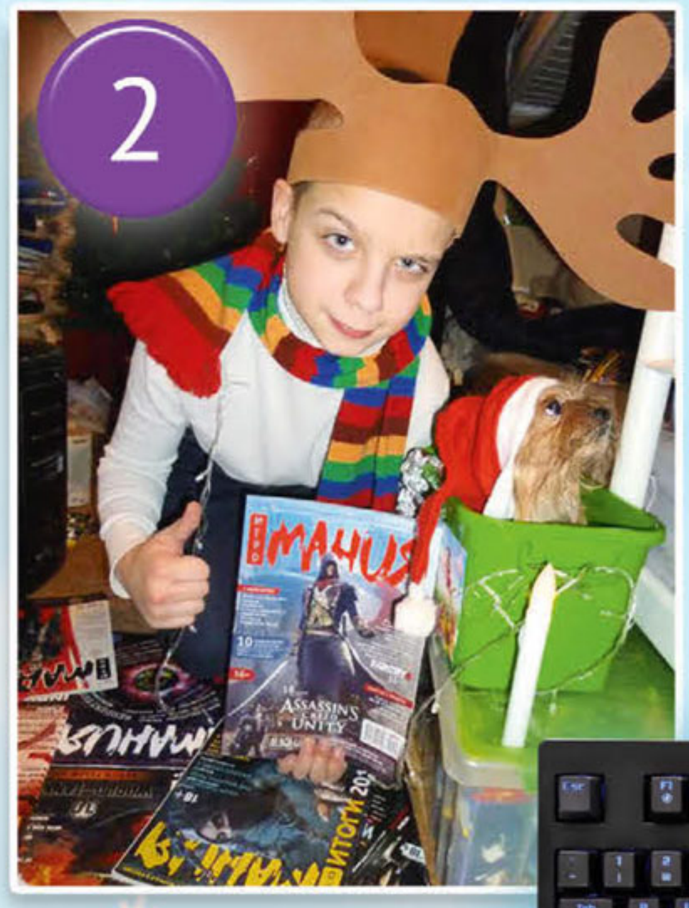
TESORO

1

Игровая гарнитура **Kuven Pro**

Валерий Покладистый со своим шикарным оленьим косплеем и с «Игроманией» наперевес.

2



Светлана Гладий, сфотографировавшая, насколько мы поняли, своего сына — постоянного читателя нашего журнала. Кстати, на фото заметен домашний питомец, который не добрал совсем чуть-чуть баллов, чтобы победить в другом конкурсе — «В мире новогодних животных» (там он был изображен совсем с другого ракурса, весьма креативно).

Игровая клавиатура **Excalibur**

Олег Шарафутдинов со своим немного грустным, но все же творческим подходом. Если мы ничего не напутали, то в качестве посоха использована швабра — долго смеялись.

Укороченная клавиатура **Tizona**

3

4

Мышь **Gungnir** от Tesoro и Коврик **Aegis X4**

Олег Леонтьев с лошадиной головой.

★ ПРАЗДНИЧНЫЙ БОКС-АРТ

В этом конкурсе задачей было — нарисовать свою версию бокс-арта какой-нибудь известной игры, только придав ему чуточку новогоднего настроения.

Всего в редакцию пришло 217 работ. Две из них были отсеяны, потому что люди странным образом прислали нам совершенно неизмененные бокс-арты. Даже не знаем, что думать: либо ошиблись, либо посчитали, что мы не заметим.

В итоге к конкурсу были допущены 215 изображений.

НАШИ ПРИЗЫ

AOC

1 МЕСТО

ГЕЙМЕРСКИЙ МОНИТОР AOC G2460PG С ПОДДЕРЖКОЙ G-SYNC.

Первое место занимает **Кирилл Корякин**. И не смотрите, что на первый взгляд арт слегка неказист. Кирилл прислал нам видеоролик о том, как он создавал свое творение... И это, ребята, действительно круто. Даже так: не круто, а трэшово, смешно и очень угарно. Ролик доступен по ссылке — **youtube.com/watch?v=hTKy7FyfeKE**. За креативность, нестандартный подход и любовь к творчеству — заслуженное первое место. Поздравляем!

2 МЕСТО ФИРМЕННАЯ ФУТБОЛКА «LEVEL UP»

Илья Панкратов нарисовал отличный бокс-арт. Возможно, он выглядит не так круто, как работы, сделанные в «Фотошопе». Зато человек приложил усилия, а главное — неплохо пошутил.

3 МЕСТО ФИРМЕННАЯ КРУЖКА «ИГРОМАНИИ»

Третье место достается **Александру Лахвичу**, который не просто учел все условия этого конкурса, но и развеселил нас.

ПРАЗДНИЧНАЯ • ВИКТОРИНА •

«Праздничная викторина» — конкурс для самых эрудированных наших читателей. Для того чтобы стать победителем, нужно было верно ответить на шесть вопросов новогодней тематики. К каждому вопросу прилагалось пять вариантов ответа, лишь один из которых — правильный.

На конкурс пришло целых 676 ответов. Из них ровно 540 правильных. Победителей выбирали с помощью генератора случайных чисел.

ПОБЕДИТЕЛИ

Правильные варианты ответов:

1 – а
2 – в
3 – в
4 – д
5 – б
6 – а

Иван Гарбажий

1 МЕСТО

Иван Новиков
Мария Угурина

2-3 МЕСТА

Елена Кириеня
Николай Жаров

4-5 МЕСТА

APC by Schneider Electric

grand theft auto V FIVE

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

МАНИЯ ИГР